DOPPLE CHARASCA

Nº7 1998
Año 2

1$

SPAWN
TANK GIRL
CABALLEROS DEL ZODIACO

DOPPLECHARASCA Nº7

"EL CULTO A LA HISTORIETA"

Notas:
Los Caballeros del Zodiaco 6
Kiss Psycho Circus 12
Nota de la JLA 24

Portada:
Por Pablo Raimondi

Tank Girl 43

Historietas:
Chatarra Team 14

Fijas:
¿De que Hablamos? 4
Avance Rapido 28
Ocio Creativo. Hoy: 2da parte de *Magic* y 1er Encuentro de Rol Rosarino. 32
Recomendados en el tiempo. 34
La Columna del Monje Negro. Hoy: 37
Fanzonica 41
DoppleCorreo 45

Cachorros del Lobo:
Porco Rosso *39*

Fichas:
Spawn 11
Crimson Fox 26

Editorial

(Pequeñas Palabras del Editor)

Nº 7 Año II

Rosario, Julio de 1998

Aquí, una vez mas nos encontramos con otro número de la Dopple. Espero que el Sabretooth de la portada les halla llamado la atención, por que ese era el objetivo; aunque dentro de la revista lo único que van a encontrar de los mutantes son los Avances del mes de Agosto. Las cuentas son claras, poner un mutante en la portada, hoy, significa un número casi seguro de compradores, aunque si esta portada estuviera mal dibujada seria lo mismo que no poner nada, es por ello que no puedo dejar de decirle muchas gracias a Pablo Raimondi por habernos hecho esta espectacular ilustración. Prometo que para un próximo número vamos a preparar alguna nota sobre los mutantes.

En este número lamentablemente no pudieron acompañarnos los dibujantes de Un paso Atras; pero no teman, van a regresar para el próximo número.

Cambiando de tema, el pasado 30 de Mayo se realizo en Rosario la Primera Jornada de Rol que yo tenga memoria; teniendo más de 200 participantes fue una verdadera fiesta para todos los roleros rosarinos. Y las ultimas noticias que me llegaron es que se esta planeando realizar encuentros todos los meses, una costumbre que espero arraigue.

Para todos los que estén interesado les cuento que es muy probable que para antes de fin de año tengamos en Rosario nuestro propio encuentro comiquero, con un grupo de amigos ya estamos haciendo averiguaciones para ver si se puede realizar en los galpones del CEC (Centro de Expresiones Contemporáneas), lo demás depende de ustedes y del interés que tengan las comiquerias vernáculas.

Otra convención que ya se va acercando es Fantabaires 98 y nosotros vamos ha hacer lo imposible por ir, así que no queda otra que ponerse a ahorrar por que gratis no va a ser.

Bueno llego la hora de que ponga la impresora en marcha, disfruten la revista y no se olviden de brindar por Jerry Siegel y Joe Shuster ya que se cumplen 60 años de su mas grandiosa creación, conocida por muchos como Superman. Nos vemos!

César Libardi

Staff:

Editor y diseño:
César Libardi

Editor Responsable:
Román Vignolo

Dibujantes:

"Chatarra Team"
Mariano Bodiño

Columnistas:
El Monje Negro
Dr. Fate
W.W
Hernán Nievas
Fernando Burgos

Distribución: Diamond Comics (Ya quisiéramos.), en realidad Cacho el canillita del barrio.

Tirada: Algo así como . . . blah, blah, blah, blah, blah, ya saben y unos cuantos más blah.

Representación Legal:
Lionel Hutz

Propiedad intelectual en tramite. Las fotos y nombres usados en la revista son propiedad de sus respectivos autores.
La Editorial no se hace responsable ni participa necesariamente de la opinión de los articulos firmados por sus autores en la presente edición.

¿De que hablamos?

En una de esas tantas idas y venidas por el centro de Rosario, me detuve en uno de los tantos quioscos que hay (él parame en todos los quioscos que veo es como para los pichichos pararse en todo árbol que ven: una necesidad, fue entonces cuando vi que el quiosquero le vendía una revista "Cazador" a un chico de aproximadamente 10 u 11 años, en ese momento sentí una especie de Deja-Vu y luego recordé que esa situación ya la había vivido en el ultimo Fantabaires cuando estaba relojeando el stand de Cazador. Entonces me puse a pensar, que un kiosquero le venda un producto como este a un niño de 10 años puede ser por varios motivos: Hambre ($3.90 representa una comida para muchas familias), puede ser que haya pensado que era una historieta inofensiva o no se haya fijado en el cartelito que dice claramente "Solo para Adultos", pero no creo que Stand de "Cazador" piensen que es una historieta inofensiva para intelectos de cualquier edad, o que no se hayan fijado en el cartelito, o que el importe de la revista les represente -por ejemplo- comer mañana. Yo pienso que hay dos factores fundamentales, por una parte un sistema de comercialización masiva (vender, vender y VENDER, no importa a quien, no importa si les guste, puteadas y más PUTEADAS, coloreado de computadoras, eso si gusta) y por el otro lado una irresponsabilidad editorial total.

Quizás todavía no se hayan percatado por que digo todo esto, quizás para vos Cazador "no tiene nada de malo, es un personaje de ficción, no existe", por supuesto que no pero eso lo entendes vos o yo, pero no un chico de 10 años que todavía no tiene definido la diferencia entre el bien y el mal, que muchas veces toma como ejemplo los personajes de fantasía (por eso es que funciona también el mercado de los cómics en USA, allá tienen en cuenta que los cómics son un ejemplo educativo para los chicos y por eso el superheroe es un icono cultural importante). El hecho es que cazador es un producto artístico y eso no lo critico, pero si critico que rompan las normas editoriales y morales básicas.

Eso me hizo pensar que lamentablemente hoy, hay muy pocas (casi ninguna) revista de historietas. Cazador, que personalmente me parece muy flojo, con guiones robados y muy pocas ideas. Un emprendimiento reciente de nuestro coterráneo Eduardo Risso, llamado ***Boy Vampiro*** (que esta muy bueno) y el

flamante **Caballero Rojo** de Tony Torres, por supuesto las revistas de Patoruzú y cia. y las nefastas revistas de Columba. Quedaron atrás el Eternauta, Nekrodamus, Barbara, Slot Barr y todas las joyas nacionales de las que habla mi colega El Monje Negro numero a numero, historietas de las que al menos yo conozco poco y nada. Entonces . . . ¿qué ofrece la historieta argentina para esta nueva generación de lectores?, la función de los peces. . . NADA (o casi nada); el único mercado amplio que se puede clasificar de historieta industrial es la cultura Fanzinera, en esas revistas son las que se encuentran historietas medievales, cuentos contemporáneos, chistes que aunque no entiendas te hacen reír igual, realidades temporales alternativas y muchas cosas interesantes más. Realmente es penoso saber que el Noveno Arte Argentino es casi inexistente y que el único patrimonio que nos queda sean los fanzines, y digo que es penoso porque, el fanzine, originalmente eran revistas que se repartían entre fans, aquí y ahora son una forma de supervivencia.

Pensar que en yanquilandia hay tanta bosta dando vuelta; como la de Rob "Ya fundí Awesome" Liefeld; ¿es esto una ley karmatica, una causalidad o una especie de justicia poética el que en este país haya tantos buenos artistas peleando por sacar un fanzine cuando hoy cualquier gil saca una revista?, ¿Cómo puede ser que Rob Liefeld tenga el caradurismo de decir que tiene mas de 500 personajes hechos? Esto es un insulto a todos los grandes maestros del cómic como Jack Kirby; ya que la mayor parte de estos personajes (o todos) son copias de la Marvel y DC, ¿Por qué Alan Moore se asocio con este sujeto?, ¿Tendría que comprarse un auto nuevo?.

Muchos me dirán que los que venden cómics son para ganar plata y más de en un medio que necesita de toda una inversión monetaria como las revistas. Yo pienso que el arte surge por una necesidad de expresar una idea o sentimiento y no para ganar dinero, los cómics son el llamada Noveno Arte y surgieron de la misma manera que cualquier arte. Por supuesto que se tiene que cobrar un importe para pagarle un sueldo a todos los que trabajan para hacer este producto, pero no por eso hay que hacer lo imposible para vender algo. Pienso que mientras el concepto de arte y el concepto de producto comercial se mantenga equilibrado todo va a funcionar, si se pasa el equilibrio en alguno de los dos conceptos todo se va desbordar; fíjense si no, en USA les falta valorar el concepto de arte para equilibrar la comercialización masiva y desbordante que hay; y acá en la Argentina, nos falta valorar un poco más el concepto de comercialización para equilibrar (o sea para dar trabajo) a todos los artistas que hay.

Bueno amigos eso es todo, vuelvo a reiterar que esta columna es subjetiva y hablo de lo que yo veo, siento y opino, si quieren criticarme hay una sección muy particular de la revista llamada correo, ahí espero recibirlas. Nos encontramos en el próximo número con otro filosófico ¿De Que Hablamos?, hasta entonces.

Román Vignolo

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

Por Cesar Libardi

Origen del torneo Intergálactico

La historia de Los Caballeros Del Zodíaco se

desarrolla en un futuro no muy lejano, luego de una gran catástrofe que pudo haber sido la Tercera Guerra Mundial, que ocasionó la desorganización de los gobiernos del mundo. En Asia, un consorcio financiero llamado La Fundación Kido, organizó una competición llamada el Torneo Intergálactico. El premio era la Armadura Dorada. Este torneo fue organizado por el líder de la fundación Mitsumasa Kido, al morir, el torneo quedó dirigido por su nieta Saori.

Aproximadamente 16 años antes de que se iniciaran los torneos, una niña nació en el Santuario de Grecia, lugar donde se entrenaban los Santos de Athena. La niña fue identificada como la reencarnación de la diosa Atena, la diosa de la sabiduría. Desafortunadamente y hasta aquel entonces desconocido para todos el , el Maestro del Santuario, quien debía ser el guardián de Athena, hasta que ésta creciera y pudiera manifestar sus poderes, fue asesinado por el Santo Dorado Saga de Géminis, el cual toma su lugar como nuevo Patriarca, haciéndole creer a todos que es el hermano del antiguo Patriarca, bajo el nombre de Arles.

La intención de Arles/Saga es controlar el mundo y para eso intenta asesinar a Athena, que era la única esperanza de paz para el mundo, pero Ayoros de Sagitario, otro de los Santos Dorados de Athena interfiere con los planes del Maestro y salva a la niña. Ayoros se enfrenta a Arles y logra verle su rostro, el cual lo escondía tras una máscara y lo reconoce. Ayoros logra escapar con la niña del Santuario y logra llegar hasta las ruinas que se encontraban en las afueras del Santuario, donde son encontrados por Mitsumasa Kido, líder de la fundación quien se

encontraba en Grecia haciendo un viaje turístico. Ayoros le dice a Kido que la niña que tiene entre sus brazos es la reencarnación de la diosa Athena que viene cada 200 años para devolverle la paz al mundo, le advierte también que el mal ha vuelto a reinar en el Santuario y le hace jurar al señor Kido que deberá proteger a la niña y le entrega su Armadura de Sagitario.

Exhausto y gravemente herido por la batalla con Arles y otro Santo Dorado (Shura de Capricornio) Ayoros muere, de esta manera Kido regresa a Oriente y adopta a la niña, bautizándola con el nombre de Saori Kido. De esta manera es que Mitsumasa Kido decide entrenar a un grupo de muchachos huérfanos, principalmente en artes marciales, para que participen en el torneo por la Armadura Dorada de Sagitario y así, uno de ellos se convierta en el guardián de Athena.

De los cien niños que Kido adoptó de diferentes orfanatos alrededor del mundo, sólo diez lograron pasar las pruebas, posteriormente fueron enviados a diferentes campos de entrenamiento alrededor del mundo para completar su entrenamiento. Cada uno de estos diez muchachos regresaron victoriosos a Oriente, cada uno con una Armadura de Bronce, de estos diez Santos de Bronce, cinco se convierten en los principales caracteres de la serie: Seiya, Santo de Pegaso; Shiryu, Santo del Dragón; Hyoga, Santo del Cisne; Shun, Santo de Andrómeda e Ikki, Santo del Fénix.

A todo esto, Arles ahora maestro del Santuario había dicho a sus Santos que Ayoros había tratado de secuestrar y asesinar a Athena (posteriormente en el transcurso de la serie, Arles dice que Saori es una impostora y no la verdadera Athena). Arles dispuesto a recuperar la Armadura de Sagitario, decide enviar a sus Santos a recuperarla, pero éstos fallan en su misión, al enteresarse de esto decide encomendar a sus Santos de Plata la misión de recuperar la Armadura Dorada y matar a los cinco Santos de Bronce, pero cada uno de los Santos de Plata enviados por Arles fueron derrotados por los cinco Santos de Bronce. Durante el transcurso de estas batallas a ellos se les revela el secreto de que Saori es la reencarnación de la diosa Athena, secreto que hasta ese entonces ella misma desconocía, los cinco Santos de Bronce la aceptan como tal y deciden protegerla. Al enterarse que su enemigo era el Maestro del Santuario, nuestros cinco héroes, junto con Saori deciden ir a Grecia y enfrentarse con él. Aquí es donde se inicia lo que para algunos es la mejor y más emocionante parte de la serie: "La Batalla de las doce Casas" contra los doce Santos Dorados del Zodíaco. Al finalizar esta batalla y al

ser Saga derrotado, Saori es aceptada en el Santuario como la diosa Athena.

Una temporada en los hielos:

La segunda temporada de la serie se desarrolla en Asgard, al norte de Europa, en las tierras protegidas por el dios Odín, donde Hilda de Polaris, hechizada por la sortija del Nibelungo, que fue colocada en su dedo por el dios del mar Poseidón, quien le ordenó destruir el Santuario de Athena y matar a Saori para que Asgard tuviera así el control del mundo.

Hilda mandó a Oriente a uno de sus Dioses Guerreros para que matara a Saori, pero éste fue detenido por los Santos de Bronce, los cuales lucían nuevos juegos de armadura, restauradas por la sangre de los Caballeros Dorados sobrevivientes de las batallas en el Santuario. De esta manera, Athena/Saori junto con Seiya, Hyoga y Shun viajan al norte de Europa a enfrentar a Hilda y sus Dioses Guerreros (posteriormente se les unirán Ikki y

Shiryu). Al dejar Hilda de rezar al dios Odín los hielos de los Polos empezaron a derretirse y el mundo se encontraba en peligro de ser inundado, al ver esto Saori decide orar para que los hielos no se derritieran, mientras sus Santos luchaban contra los Dioses Guerreros.

El combate final:

La tercera y última temporada de la serie, se desarrolla en el Santuario del Mar contra Poseidón,

dios del mar y sus siete Generales Marinos. Poseidón al ver que los Dioses Guerreros de Asgard fueron derrotados, decide secuestrar a Saori

y llevarla al Santuario del Mar en las profundidades de los océanos.

Allí Poseidón, le propone a Saori que se case con él y de esta manera ambos gobernarían juntos el mundo, pero Athena rechaza su oferta. Poseidón indignado decide atacar al mundo con fuertes lluvias e inundaciones para así destruirlo. Coloca a Saori en un Pilar llamado El Soporte Principal ubicado en el centro del Santuario, el cual empieza a inundar. De esta manera se inicia una nueva confrontación entre los Santos protectores de Athena y Poseidón y sus siete Generales Marinos, cada uno de ellos custodiaba un pilar que sostenía a cada uno de los océanos sobre el Santuario del Mar. Los Santos de Bronce tenían que destruir cada uno de estos pilares para así poder destruir el Soporte Principal, donde se encontraba Saori y devolverle la paz al mundo.

Las Peliculas:

La Reencarnación de Ellis
(Saint Seiya)

En esta película, la primera de Los Caballeros del Zodíaco (Saint Seiya), se enfrentan a Ellis, la Diosa de la Guerra, quien logra revivir con la legendaria Manzana Dorada. Ellis se apodera del cuarpo de Eri, una amiga de Miho en el orfanato. Ellis secuestra a Saori y le coloca La Manzana Dorada que empieza a absorber su vida, ya que esta era la única forma de que Ellis pudiera cobrar vida. Una vez Ellis recobra su poder deja de utilizar el cuerpo de Eri y muestra su verdadero rostro.

En esta oportunidad la misión de los Santos de Athena es salvar a Saori/Athena del inminente peligro que le acecha y enfrentar a los Guerreros Fantasmas de Ellis. En algunos países como esta aparece como la tercera y última película de Saint Seiya, pero es que se unió esta primera película con la cuarta y última y se le llamó "La Rencarnación de Ellis La Diosa de la Guerra y Contra Lucifer".

La Gran Batalla de los Dioses
(Hot Battle of the Gods)

En esta segunda gran aventura de Los Santos de Athena, vemos que la Tierra corre un nuevo peligro, Athena y sus Santos tienes que volver a

vestir su ropaje y luchar para mantener la paz. Esta

vez Dolbare junto con sus Dioses del Norte de Europa han decidido convertir a la Tierra en un invierno eterno. Hyoga por otra ha desaparecido,

Athena y sus Santos viajan a Asgard para ver que es lo que esta sucediendo. De pronto vemos que Hyoga esta al borde de un precipicio y su Armadura esta rasgada.
Dolbare planeaba un enfrentamiento entre sus Dioses Guerreros y los Santos de Athena y así convertirse en el amo del Santuario. Athena al enterarse de los

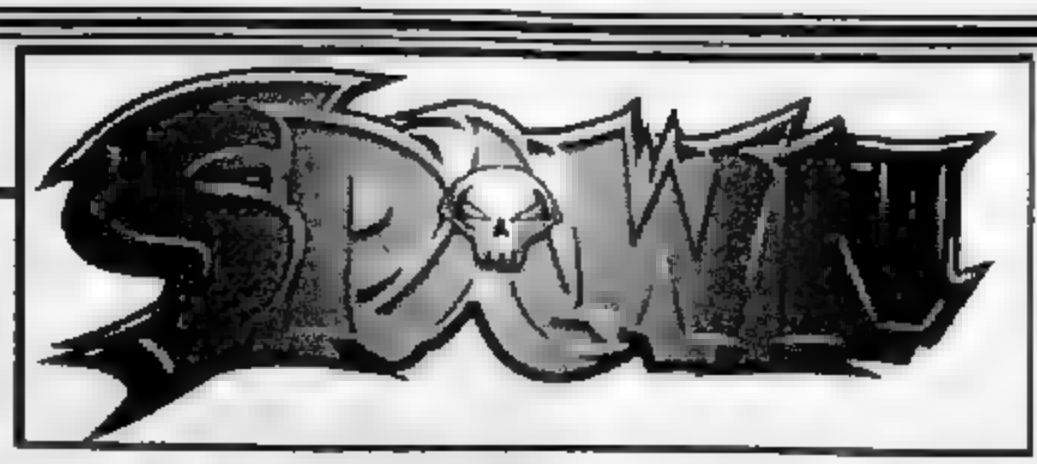
planes de Dolbare se intenta enfrentarlo, pero éste con su gran poder logra hechizarla y convertirla en una estatua viviente. Dolbare es el representante de Odín en la Tierra, pero ahora sus planes son apoderarse de la Tierra. La batalla en Asgard se vuelve inevitable y la única forma de obtener la victoria es despertando el Séptimo Sentido.
Hyoga ha caído bajo el poder de Dolbare y lucha contra su antiguos amigos, pero la amistad de sus amigos logra romper el hechizo y nuevamente los cinco inseparables amigos estan juntos contra las fuerzas del mal!

Los Caballeros del Zodíaco Contra Atacan (The Legend of The Hot Blooded Boys)

En la tercera película de Saint Seiya, Los Santos de Bronce, guiados por Saori Kido, quien es la reencarnación de la Diosa Athena, se enfrentan al Príncipe Efebeo Abel, El Dios Sol, otro de los hijos

de Zeus, por lo tanto hermano de Athena, que ha sido enviado por los Dioses para en compañía de Los Santos de La Corona para acabar con la Tierra y sus habitantes, aqui se desata una terrible batalla, donde Athena y sus Santos luchan incansablemente para impedirlo. Al principio Athena fingió estar de parte de Abel, pero todo era un plan para acabar con el, pero Abel descubrió sus planes y la mató.
Los Santos de Bronce se enfrentan nuevamente con los Santos Dorados que habían muerto en la Batalla de las Doce Casas que habían sido revividos por le Poder de Abel y contra los Santos de La Corona, mientras el Príncipe Efebeo Abel intenta acabar con Athena guiando su alma hasta el Hades donde caería su alama caéria y nunca podría volver a la vida. Shiryu al enfrentar a Máscara Mortal entra al Hades y ve que aun hay posiblidades de salvar a Athena, la única forma de lograr esto sería venciendo a Los santos Dorados, Los Santos de La Corona y al Dios Abel!. Bueno, con esto doy por finalizada esta nota, que espero sea del agrado de todos los fans de los caballeros. Para los que quieran mas información pueden pedirme la dirección de las paginas de Internet al correo.

Fichas Dopple:



Al Simmons, siempre se destaco por su alta competitividad y tenacidad en cualquier aspecto de su vida, deportes, exámenes, amigos, etc. Nunca empezaría una discusión sin estar seguro de ganar. Estas características le valieron el reclutamiento en los rangos de la CIA al poco tiempo de estar en la Universidad, se unió al ejercito y se convirtió en uno de los mejores soldados al servicio de los Estados Unidos, astuto, rápido, eficaz y con una dosis excepcional de sangre fría en el arte de matar gente, otra de sus cualidades era la de no cuestionar nunca a sus superiores.

Luego de Vietnam, Simmons siguió haciendo operaciones encubiertas, hasta que descubrió un complot para matar al presidente y le salvo la vida Esto le valió una promoción a Tte Coronel y llamo la atención de Jason Winn que le brindo acceso al circulo interno de la comunidad de inteligencia. Winn se convirtió en su mentor y comenzó a darle a Simmons todo tipo de misiones, en las que la masacre siempre estaba presente, bajo la justificación de estar defendiendo la seguridad de los Estados Unidos

Fue entonces cuando Simmons cometió el error que le costaría la vida: cuestionarse los motivos de tanta masacre. Luego de plantearle a Winn que ya no quería seguir lavándole los trapos sucios; este le tendió una trampa y mando a Jessica Priest y a Chapel para que le dieran la notificación de *despido*.

Al Simmons fue enterrado y se hizo un gran show de su muerte en *"cumplimiento del deber"*. Su esposa Wanda Blake fue la que más sufrió esta perdida y seria la razón de su retorno.

Cuando Al llego al infierno, se encontró con un demonio llamado Malebolgia, este le ofreció poder volver a ver a su esposa de vuelta si le entregaba su alma a cambio, Al acepto y entonces sello su destino al serle otorgado el status de SPAWN.

Malebolgia cumplió su parte pero parcialmente, ya que lo devolvió a la tierra 5 años después de su muerte y con un cuerpo de necroplasma completamente desfigurado.

Spawn tardo un tiempo en acostumbrarse a sus nuevos poderes, además tuvo que enfrentarse con la realidad de que su actual apariencia hacia imposible cualquier posible retorno con su esposa; además las posibilidades eran más remotas ya que Wanda había vuelto a casarse con su mejor amigo Terry Fitzgerald

Spawn a adoptado como su guarida los barrios bajos conocidos como Rat City, en ellos se ha convertido en una especie de Rey de los desamparados (aunque muy pocos simpaticen con su trono de miembros humanos). Fue en este lugar donde conoció a Cogliostro, un Spawn retirado que intenta traerlo por la buena senda

Durante un tiempo Spawn intento encaminarse pero ultimamente ha sido llevado cada vez mas y más hacia el lado oscuro, especialmente luego de su 2da visita al infierno

Spawn se ha enfrentado a criaturas del infierno como el Clown (Aka Violator), del cielo. Angela, Tiffany, The Redeemer, The Curse; monstruos varios. Cygor, The Heap, Tremor, Overtkill (estos dos últimos enviados por la mafia) e incluso lunáticos y vampiros

En los últimos números se han ido dejando caer pistas de que Spawn finalmente va encontrar el motivo por el cual ha sido enviado a la tierra ya que recientemente ni el mismo sabe por lo que esta luchando.

Hola Amigos, mi nombre es Pablo Calderoni , y este mes vuelvo a las paginas de la DOPPLE trayéndoles una nota sobre la nueva producción del gran creador de SPAWN Todd Mc Farlane en materia de cómics titulado "KISS Psycho Circus".....SÍ, no vuelvan la vista porque leyeron bien, los reyes del GLAM ROCK!!!.

Para destruir los miserables rumores de que MARVEL cómics haría realidad el sueño de miles de fanáticos de la banda de reunir dos grandes pasiones como son la música y las historietas, IMAGE cómics junto a Todd Mc Farlane productions y KISS se unen para realizar esta hazaña.

Por supuesto que el cómic no tiene nada que ver a la banda con respecto a la música, me refiero a que solo se tomaron los personajes característicos de cada integrante y sus respectivos maquillajes.

LA HISTORIA

El cómic es la historia de "Los cuatro quienes son uno" (The four-who-are-one) dioses de las tierras de las sombras, criaturas de la noche, quienes caminan sobre la línea entre el cielo y el infierno, oscuridad y luz, caos y orden destinados a ayudar a las personas mortales merecedoras de una segunda oportunidad que habitan en un mundo injusto y en desorden, dándoles lo que siempre ansiaron pero nunca obtuvieron; una segunda OPORTUNIDAD llevándolos a otro lugar, un lugar especial para aquellos que rondan entre mundos... el "Circo".

El comic presenta sagas de pocos números o historias diferentes en cada uno de ellos.

LOS PERSONAJES

El "**Portador de la Estrella**" (the Starbearer): Él, quién surge de lo más profundo del alma y la emoción, trayendo la pasión y el dolor.

El "**Demonio**" (the Demon): Criatura de fuego y sombra, sangre y trueno. Él, quién representa la venganza y el terror, los más oscuros impulsos de las almas mortales.

El "**Celestial**" (the Celestial): Representa los principios del balance universal, la máxima harmonía del cosmos.

El "**Rey de las bestias**" (King of Beasts): Personifica el primal instinto animal, la bestia salvaje que se encuentra en cada uno de nosotros.

Cada uno de los dioses habitan en el alma de uno de los integrantes del "Circo", protegiéndolos y resguardándolos de enemigos internos y externos. Los portadores son:

Blackwell: es el presentador del circo, un personaje oscuro y misterioso que encierra al más terrorífico de los dioses.

Fortunado: un pequeño y regordete payaso con un gran corazón donde yace The Starbearer.

Tiberius: el domador del circo, es uno de los integrantes más fuertes y en el que se encuentra la esencia del "Dios de las bestias".

Stargrave: el trapecista del grupo, es mudo y retraido y personifica al dios conocido como El Celestial.

Madam Raven: una vieja gitana, ciega y adivina. Debe cargar con la maldición que cayo sobre ella y guiar a los futuros "participantes" del circo.

Y la ultima incorporación, **Kismet**: una joven muchacha, rescatada de la soledad y la pena que representa el equilibrio de los cuatro dioses.

EL MATERIAL

Dentro del comic se encuentran distintos mensajes escondidos que van desde nombres de canciones hasta las letras de las mismas. Actualmente KISS ha sacado un nuevo disco en reconocimiento al comic, el mismo está titulado "Psycho Circus".

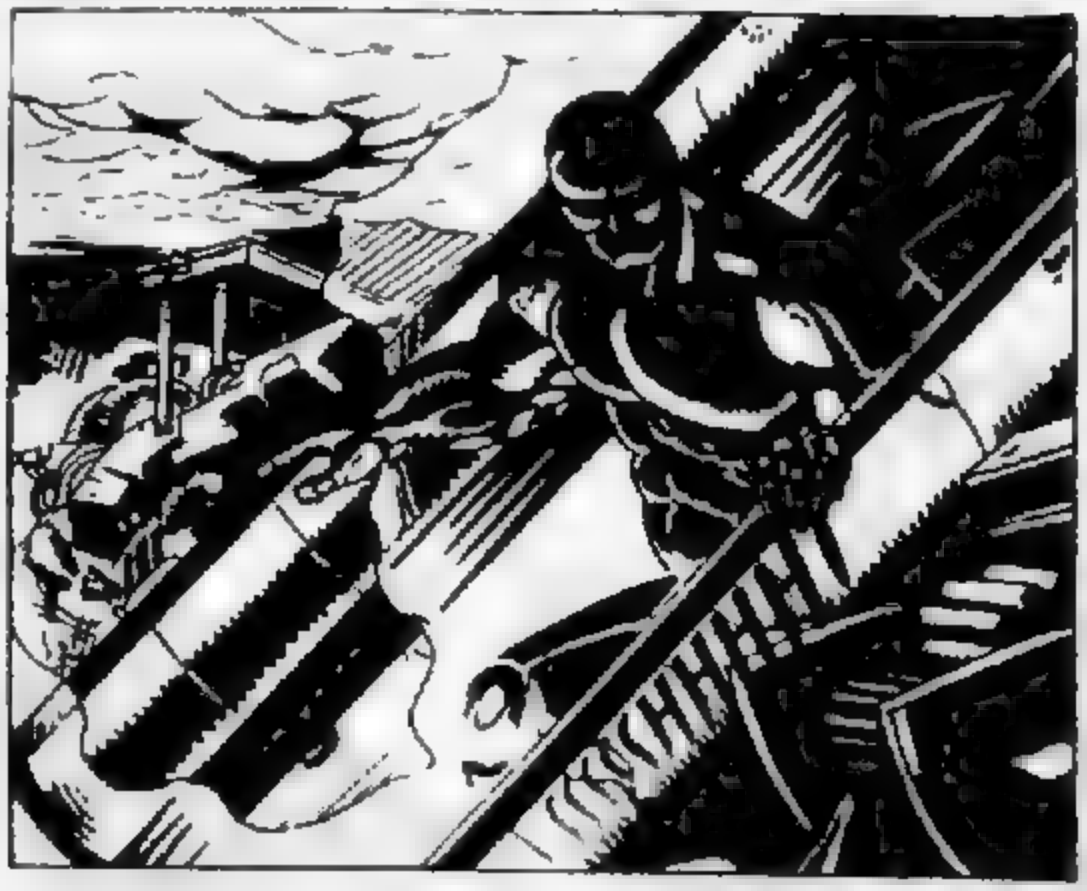
Con dibujos de Angel Medina, quien antiguamente colaboró con MARVEL Cómics en producciones como Hulk y Spiderman; historia de Brian Holguin; entintado de Kevin Conrad; color de Brian Haberlin, Dan Kemp y Andy Troy y letras de Richard Starkings & Comicraft´s, "KISS Psycho Circus" es un cómic con excelentes dibujos pero una historia muy complicada que tal vez no entiendan pero que un buen fan de la banda Newyorkina desearía tener. Bueno, hemos llegado al final de ésta nota pero antes les comento que el cómic cuesta $3^{40}, debe pedirse con reserva y no está traducido al castellano, haciéndose extremadamente difícil de comprender si no se tiene un buen conocimiento de Ingles.

Los despide con un fuerte abrazo "CALDO", ***Rock and roll all night and party every day...!!***

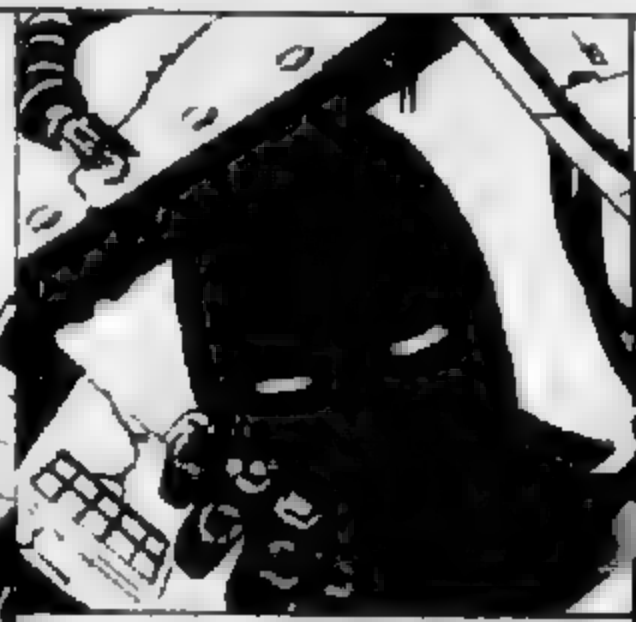
Tamatarra Team

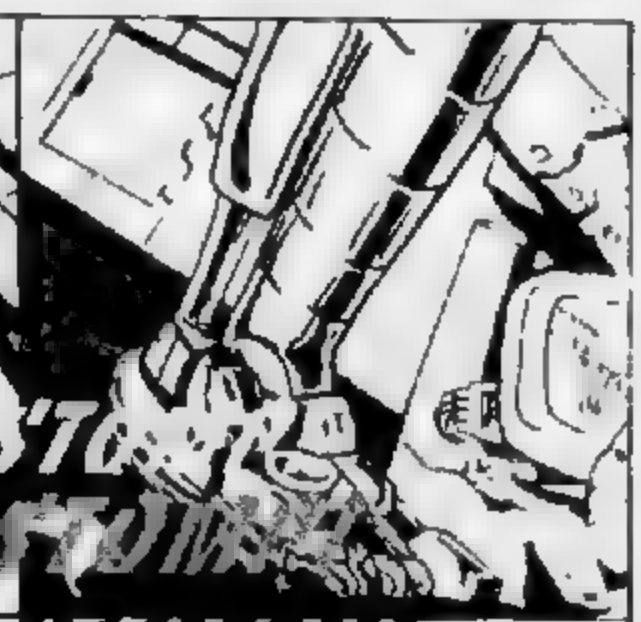
Por Mariano Bodiño

Rápido, usen las cápsulas de emergencia.
A-BOOM!!
SSSSS!!!
SSSSSSS!!!
PLUMBAAA



POW!!!





TOMP!
MM!!!

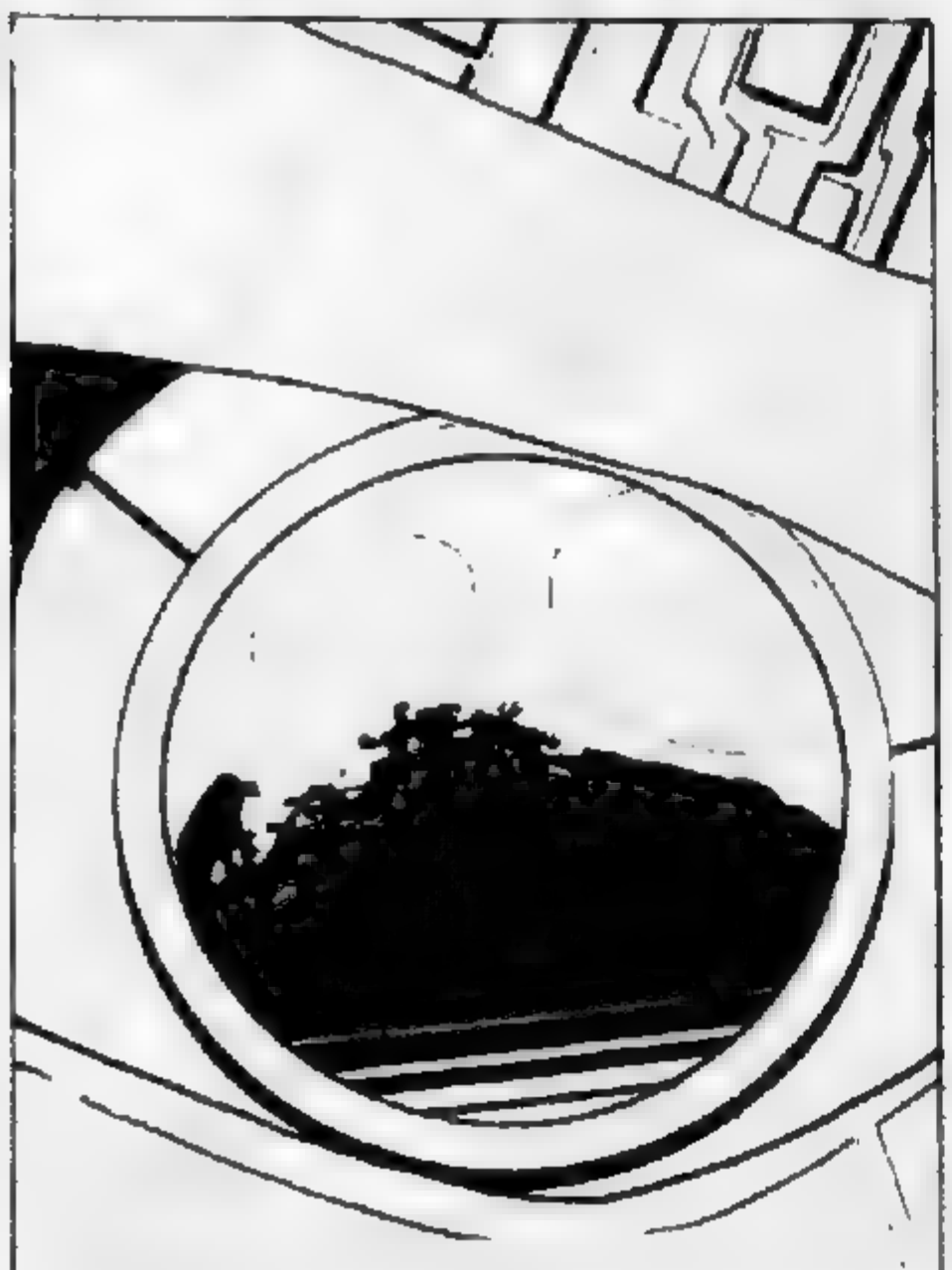
Ya podes salir Ciberno.
¿Que era eso?
Les decimos limpiadores, cumplen ordenes de un robot que
cree que somos organismos invasores.
En parte eso es cierto, los estamos atacando. . .
. . .rompemos sus sistemas. Los desconectamos.
Si, pero nosotros estamos vivos y ellos no.
No sienten simulan todo. Nosotros conservamos al menos restos de nuestra humanidad.

Atención Luminica, estoy con Ferroso, vamos a reunirnos más adelante. No apaguen sus camuflajes.
Estén atentos a cualquier señal, cambio y fuera.
BRAAAAMMM!

BROOOM!!
FSSS
FSSSHH
FSSSHH
Zark
Boom

FOOOM

ROARRRRK!



Mientras en el punto de encuentro. . .
No se que pasa, debieron tener problemas.

Mejor vamos a buscarlos.

Mmmm, siento señales de alguien.

¡Aquí hay algo!

*Nos -**Bzzt**- algo ataco. . . vivo. Parecido a nosotros, muy poderoso, **enorme**.*

¿Qué paso con los otros?

Esa cosa seguro que se los llevo, para examinarlos y duplicarlos.

La única opción es comunicarse con la base, allí podrán localizar a los demás.

Bzzzt! No preocu-Bzzzt!-sen.

¿Y que hacemos con Ferroso?

Una vez que nos comuniquemos con la base mandaran una nave de rescate.

Va a ser mejor que nos pongamos a buscar la nave.

No te preocupes tiene una señal muy resistente.

Esta a 9Ξ7 markas de aquí.

Llamando a base central. Nave destruida. Organismos dañados. Necesitamos rescate inmediato.

Mensaje Recibido, Explorador 048.

Necesito ubicación de Aguila, Tecnobestia y Nitrobiotico.

Atención, se encuentran a ¿X1 kilomarcas. No tenemos información de esa zona, es no esclarecida.

¿Problemas, no?

Si,tenemos que rescatar a los otros y el tiempo es escaso.

Continuara...

Por
Román Vignolo

Años de Gloria

Un día de los años 60, siete superheroes decidieron unirse y crear un grupo para enfrentar todas aquellas amenazas que no pudieran resolver solos; así nació la Justice League of America, formada por Superman, Green Lantern, Flash, Batman, Wonder Woman, Aquaman y el Detective Marciano.

La Justice League of America aparece por primera vez en la revista "The Brave & the Bold" #28 y obtiene su propia colección en el año 60. De la mano de Gardner Fox (guión) y Marie Severin.

La Liga tenia una organización "part-time", es decir que los héroes disponibles eran los que iban a combatir. Por tal motivo el grupo se fue agrandando a través del tiempo, así se unen: Green Arrow, Atom, Hawkman, Metamorpho, Canario Negro, Elongated Man, Tornado Rojo, Hawk-woman, Zatanna y Firestorm.

El primer cuartel fue un cueva y luego un satélite en órbita. Durante los primeros 24 años, la Liga tuvo una rica galería de villanos: Despero, Kanjar Ro, Felix Faust, Dr. Light, Queen Bee, La Royal Flush Gang, Weapon Master, Wally Tortolini, Starro, etc.

El Final de una leyenda: en 1984, Aquaman desbanda la formación original (Anual Nº2). A partir de aquí, empieza otra época en la Liga. La idea del nuevo grupo era la de organizar un Liga "Full Time", con miembros viviendo juntos, entrenándose juntos, etc. El grupo se forma con cuatro miembros de la escuadra anterior: Aquaman, Elongated Man, Zatanna y el Detective Marciano. Los nuevos miembros fueron: Vixen, Gipsy, Vibe y Steel, héroes jóvenes y recién salidos del horno. Estos personajes usaban como cuartel una fabrica abandonada propiedad de Steel.

Este grupo no tuvo mucha vida ya que en 1987, durante la miniserie "Legends" Steel y Vibe pierden la vida (no serian muy dolidos). Tales circunstancias llevo a un decadencia emocional del grupo y una decadencia creativa en la realidad, por lo cual, después de 27 años de aventura, la JLA cierra sus puertas en el #261.

¡Arriba los ánimos!: La Nueva Justice League Internacional

En el ultimo numero de la miniserie Legends, es Batman quien propuso volver a formar el grupo, y así en el mismo año la Liga de la Justicia vuelve. De la mano de Kevin Maguire en los dibujos, Keith Giffen y J.M DeMatteis, en los guiones, estos dos últimos pronto darían un giro a todo lo que representaba la vieja Liga.

En los primeros números la nueva JLA se acuartela en lo que fuera la vieja base de operaciones de la antigua Liga, la cueva en las afueras de Metropolis. Los nuevos miembros serian. .

.

Por entonces Maxwell Lord (un excéntrico multimillonario y diplomático, miembro de la O.N.U) tenía planes para quedarse como jefe de la LJA, más tarde nos enteraríamos que estaba siendo controlado por un supercomputadora creada por Metron (uno de los New Gods) y esta temía hubiera una guerra nuclear, por lo que controlo a Maxwell Lord para conseguir que ha la Liga se le otorgara status

internacional. Bajo el control de la computadora Maxwell orquesto un ataque terrorista a la ONU, una batalla con la Royal Flush Gang, y un satélite mortal. Luego la computadora intento a través de Lord convencer a la Liga de que mataran a Metron, pero Maxwell se da cuenta de que esta siendo controlado y la destruye. Luego de estos eventos la Liga consiguió embajadas en muchos países.
Keith Giffen y S.M Dematteis hacen de esta League, un grupo de Superheroes totalmente distinto; un grupo donde si bien las batallas son en serio, el hacer un chiste a cada minuto es esencial y esto es el alma de la revista.

JLI = JLA + JLE! (El Spin-off)

Luego de varias sagas muy buenas (Crossovers con Millenium, la saga de Queen Bee, la saga de Apokolips y los crossover con Invasión) en el N°20, Oberon (Manager de Mister Miracle y ahora mano derecha de Maxwell Lord), invita a muchos superheroes a una fiesta con el objetivo de incorporar alguno de ellos (un numero muy divertido en el que aparecen unos Kundios y todos los invitados se amontonan para atraparlos). Finalmente M.Lord decide que la embajada en Francia de la JLI pase a estado activo con el nuevo grupo formado por: Capitán Atom, Powergirl, Elongated Man, Flash, AnimalMan, Metamorpho, Rocket Red y Wonder Woman (que dejaría el grupo en el N°2). También a cargo de Giffen y De Matteis, este spin-off de la Liga seguiría el mismo estilo que el titulo madre.

Etapa de Transición

Luego de la saga Rupturas, Keith Giffen se retira de la Liga. Varios artistas pasaron por sus paginas. Durante un tiempo estuvo Dan Jurgens, quien trajo de vuelta a Superman e incorporo a Maxima al grupo. Entonces la Liga fue vapuleada por Doomsday durante la muerte de Superman. Entonces Gerard Jones se hizo cargo de los guiones de la JLA. Por esta época saldría un titulo llamado Justice League Quaterly, que como su nombre indica seria de aparición cuatrimestral.
Cuando DC saco Zero Hour y lanzo todos N° 0, también cerro varias revistas. La LJE fue cerrada pero volvió con otro nombre: Extreme Justice.
La calidad de estos últimos guiones iba de mediocre a malo. Esto duro hasta que Mark Waid reunió a todo el grupo original en la serie "*JLA: Pesadilla de Verano*"

Regreso a las bases

Cuando Grant Morrison se hizo cargo del relanzamiento de la Liga, decidió que este seria un volver a las grandes hazañas superheroicas, en las que la Liga solo se encargaría de amenazas globales o de escala intergalactica. Se volvió al grupo original: Superman, Flash, Green Lantern, Wonder Woman, Aquaman, Batman y el Detective Marciano.

Bueno, esta nota se queda chica para contar los 37 años de la Liga de la Justicia en el Universo DC, de todas formas espero que les haya servido, como una breve reseña histórica. Para mi fue un placer.

Fichas Dopple:

Crimson Fox

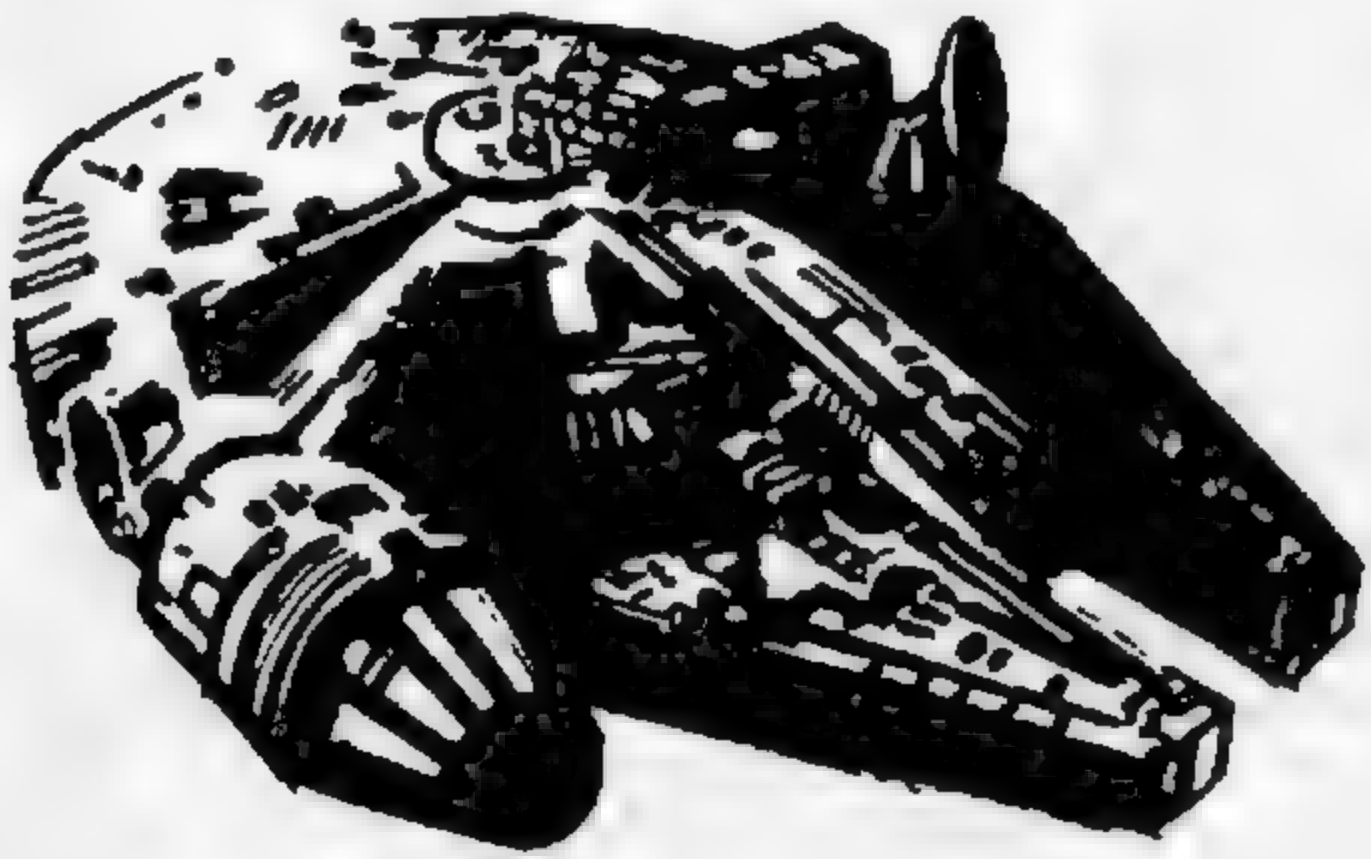
La historia comienza en París, Francia, cuando abre sus puertas una firma de perfumes que se convertiría en una gran multinacional. En esta empresa una científica muy aplicada es contratada para trabajar en el departamento de investigación y desarrollo.
André, el jefe de departamento, desarrolla una nueva fragancia. Esta lleva feromonas, agentes que controlan la respuesta sexual humana y los instintos primarios, pudiéndose hacer un perfume irresistible pero peligroso.
Esto llama la atención de Maurice Puanter, el director del consejo de la empresa, quien quiere una prueba de mercado. André advierte al director de su extrema peligrosidad, sin embargo, al comprobar que este solo piensa en el lucro, presenta su renuncia.
Pese a esto, las pruebas para desarrollar la formula de André no se detienen. La científica (de apellido D'aramis) toma parte de estas; sin saber que esta embarazada. Tiempo después da a luz a dos hermosas gemelas, a las que bautiza Vivian y Constance. La única diferencia entre las dos es que Vivian es un poquito mas hermosa que su hermana.
Ha todo esto la madre descubre que los experimentos le han producido cáncer y sus días están contados; sin revelar quien es el padre de las pequeñas, al cabo de unos años muere y se lleva el secreto a la tumba.
André adopta a las gemelas, llevado por un sentimiento de culpa (ya que el descubrió la formula). Al pasar los años André les cuenta toda la verdad, como los experimentos de Maurice Puanter mataron a su madre y a un tercio del grupo de investigadores. Las gemelas deciden vengar a su madre sin importar el tiempo que les lleve. Al fin llega una oportunidad, la empresa se vende, Vivian y Constance compran la firma y la bautizan Revson. André humilla a Puanter y este lo asesina. Revson se convierte en un gran conglomerado comercial, pero no es suficiente para vengarse de Puanter, ya que ahora tiene que responder por la muerte de André.
Al igual que Batman, las hermanas deciden buscar a Puanter bajo una mascara, entonces fingen la muerte de Constance para crear una sola identidad. Mientras una es Vivian D'aramis, la otra es Crimsom Fox. Sus andanzas buscando a Puanter la llevan a la Liga de la Justicia Europa de la cual se afilia como miembro part-time.

Tiempo después, Puanter atrae a Vivian (en realidad es Constance, pero ahora las dos son una, Vivian) a una fiesta; invitada con la excusa de romper las barreras sexistas de un viejo y distinguido club de hombres.
En ese club funciona secretamente un circulo religioso, donde los creyentes en el Poder del Gran Diapasón se reúnen con el objetivo de destruir a todos sus enemigos. Maurice Puanter es el maestro de ceremonias, que maneja el Diapasón.
La aventura comienza cuando Jason Justin, una empresa en bancarrota debido a un "Toma Hostil" perpetrada por Simmon Stagg (el padre de la esposa de Metamorfo), se une al circulo. Mediante el Gran Diapasón, Puanter invoca unos gigantescos gusanos que moran en las profundidades de la tierra y se devoran una fabrica de Stagg Así es como interviene la L.J.E.
Luego, Puanter logra secuestrar a Vivian (Constance), e invoca a los gusanos para que devoren a Revson y a ella también.
La L.J.E que andaba siguiendo a los gusanos, llega a Revson y Flash salva a Vivian de los gusanos. Al mismo tiempo Vivian (la verdadera), estaba jugando su papel de Crimson Fox. Luego, los seguidores de Puanter deciden abandonarlo por su obsesión y Vivian y Constance obtienen, finalmente logran vengarse de Puanter. La Liga no llego a enterarse de las verdaderas causas que hubo detrás del ataque.
Hasta aqui, lo mas importante de la vida de Crimson Fox; luego se uniría a la JLA, donde Vivian seria asesinada a manos de Puanter en el N°104 de la JLA. Constance vivió muchas aventuras más, pero su final fue trágico. Si quieren saber cual fue, lean la Starman N°38 de Enero del 98.

Milenario Comics

Riccheri 814 - Rosario

MILENARIO



COMICS

Comics - Videos Manga - Cards
Miniaturas de Metal - J.R.R Tolkien
Remeras - Cine - Juegos de Cartas
Warhammer - Juegos de Rol

Promoción! Con los juegos de Rol y Warhammer te llevas gratis miniaturas de metal.

Avance Despiadado

Un pantallazo de los comics que se vienen en Agosto.

THE TERMINATOR SPECIAL 1

Primero, Skynet intento eliminar a la humanidad a través del exterminio. Fue entonces, cuando John Connor consiguió organizar la resistencia en contra de las maquinas asesinas.

Pero en nuestro presente, Connor es solo un adolescente con toda la vida por delante – o por lo menos lo que pueda sobrevivir cuando lleguen los Terminators.

En este nuevo capitulo, una nueva pareja de Terminators han sido enviados para encontrar al muchacho. Y el futuro de la humanidad depende de las habilidades de un cazarecompensas llamado Van Dirk! Una aventura a todo color por Alan Grant y Guy Davis. **Precio de tapa: $2.50**

WILDCATS/ALIENS 1

Son los héroes más duros del universo Image. Los típicos héroes que disparan primero y preguntan después. Pero podrán los WildC.A.T.S mantener el invicto cuando las más violentas y malévolas maquinas de matar invaden Skywatch?(la plataforma espacial de Storm Watch).

Luego de poner la plataforma en cuarentena, es el turno de los WildC.A.T.S para rescatar a los sobrevivientes, solo que los Aliens no están dispuestos a dejar que nadie salga con vida.

Este One-Shot de 48pgs sale **$4.95**.

MARVEL FUTURE SET

Este Agosto, Marvel presenta la nueva generación de héroes que van a brillar dentro de 20 años! Estos nuevos títulos revelan un futuro en varios héroes actuales han muerto en batalla o se han retirado sin pena ni gloria.

Años después de que los Avengers originales se han separado, Kevin Masterson (el hijo del fallecido Thunderstrike) forma un nuevo grupo de héroes llamado A-Next! Otro de los títulos presenta a la hija de Peter y Mary Jane, descubriendo sus poderes arácnidos. Seguirá los deseos de su padre luchando contra el crimen o los usara para su propio beneficio?

Escritos y creados por Tom DeFalco, estos tres nuevos títulos son: J2, A-Next y Spider-Girl 1.

Precio de tapa: $2

MUTANT X 1

Todo cambia cuando, después del horrible accidente del ultimo numero, Alex Summers

descubre que ha sido transportado a un mundo paralelo al nuestro, un mundo en que los personajes del Universo-X existen pero bajo una nueva y temeraria apariencia! En este mundo Magneto es el guía de los X-Men, mientras que X-Factor esta compuesto de Bloodstorm (Ororo Munroe transformada en vampiro por Dracula), The Brute (un horriblemente mutado Hank MacCoy), the Fallen (Warren Worthington, luciendo alas de murciélago gracias a Apocalipsis), Ice-man (que debido a sus descontrolados poderes mata con el tacto) y Madelyne Pryor, la Goblin Queen! X-Factor, bajo la demente influencia de Madelyne, sea convertido en algo totalmente diferente a los que conocemos. Son mas que mutantes malvados – son un verdadero ejercito de las tinieblas. Ahora, la misión de Havok es la de guiar a sus viejos colegas fuera de la influencia de la Goblin Queen y encontrar una manera de retornar a casa! Atrapado en un mundo infernal (y yo que pense que la era del Apocalipsis había terminado), Alex Summers sea ha convertido en el Mutante X! Con 48pgs, este especial sale **$2.95**.

X-MEN ANNIVERSARY

En el 35 aniversario de la invasión de Cape Citadel de parte de Magneto y la brutal introducción de la existencia de mutantes al mundo. Para celebrar, un grupo de mutantes fugitivos se han unido a la guerrilla y las relaciones entre homo sapiens y mutantes están muy cerca del punto de quiebre!

Sus identidades son desconocidas. Sus rostros poco familiares. Sus intenciones malvadas. Son los X-Men pero estos además de amenazar con desatar una guerra genocida, acaban de secuestrar a Shadowcat bajo las ordenes del "Fundador".
Confundido? Deberías por que este numero marca una nueva dirección y comienzo para todos los X-Men! Estos números son: Uncanny X-Men 360 y 1 X-Men 80. **Precio de tapa: $2.**

DARKCHYLDE: LEGACY 1

Este es, el número que todos los babosos estaban esperando, esta finalmente aquí. Este verano Randy Queen regresa a dibujar y guionizar al completo el cómic que dejo a mas de uno babeando por mas. En este primer numero se inicia un arco argumental, en el que Ariel descubre que "mudarse" no siempre es fácil. Especialmente cuando "algo" decide atacar la ciudad justo cuando ella esta partiendo, algo malo, feo, y con mas dientes en la cabeza que buenas ideas. Algo que sabe todo acerca del pasado de Ariel. Viejos personajes regresan, y nuevos aparecen; además de las usuales escenas de Darkchylde semidesnuda.
Precio de tapa: $2.50

SUPERMAN: THE DARK SIDE
(El Lado Oscuro)

¿Es Superman el Ultimo Hijo de Kripton o el Primer Hijo de Apokolips?
Es esta asombrosa historia, Superman se convierte en un fiel discípulo de Darkseid. Este Elseworlds de 3-partes es escrito por John Francis Moore y dibujado por Kieron Dwyer y Hilary Barta, el popular grupo detrás de Elseworld's Finest.

Expulsado en una cápsula del condenado planeta Krypton, la nave del infante Kal-El se estrella en el distante mundo de Apokolips. A medida que va creciendo, el pequeño Kal se transforma en la fuerza más poderosa del mundo, completando el gran destino planeado por su padre substituto, Darkseid.

A medida que el Ultimo Hijo de Kripton ataca a los Nuevos Dioses, ni siquiera los poderes de Orion, Big Barda o Mister Miracle son capaces de detenerlo. ¿Pero que sucede cuando Kal-El es encomendado con conquista de la Tierra? Las 3 portadas de esta mini-serie forman una imagen que describe los distintos roles de Kal-El en cada numero. Realmente para no perderselo!
Precio de Tapa: $4.95

STONE 1
Dedicando las más alta calidad en arte, guión, producción, color y papel (según la Previews), Avalon saca su primer titulo al mercado con Stone. Escrito por Brian Haberlin con un cuidadoso arte de Whilce Portacio, Stone es una mescolanza de fantasía y horror que fusiona conceptos que van desde la concepción de la humanidad remontándose a los orígenes intrínsecos del origen del tiempo!

Si buscas acción e intriga, con toques de terror y magia negra, y especialmente con buenos dibujos, dale una leída a Stone. (Aunque yo recomendaría que mejor leas algo de Vértigo)
Precio de tapa: $2.50

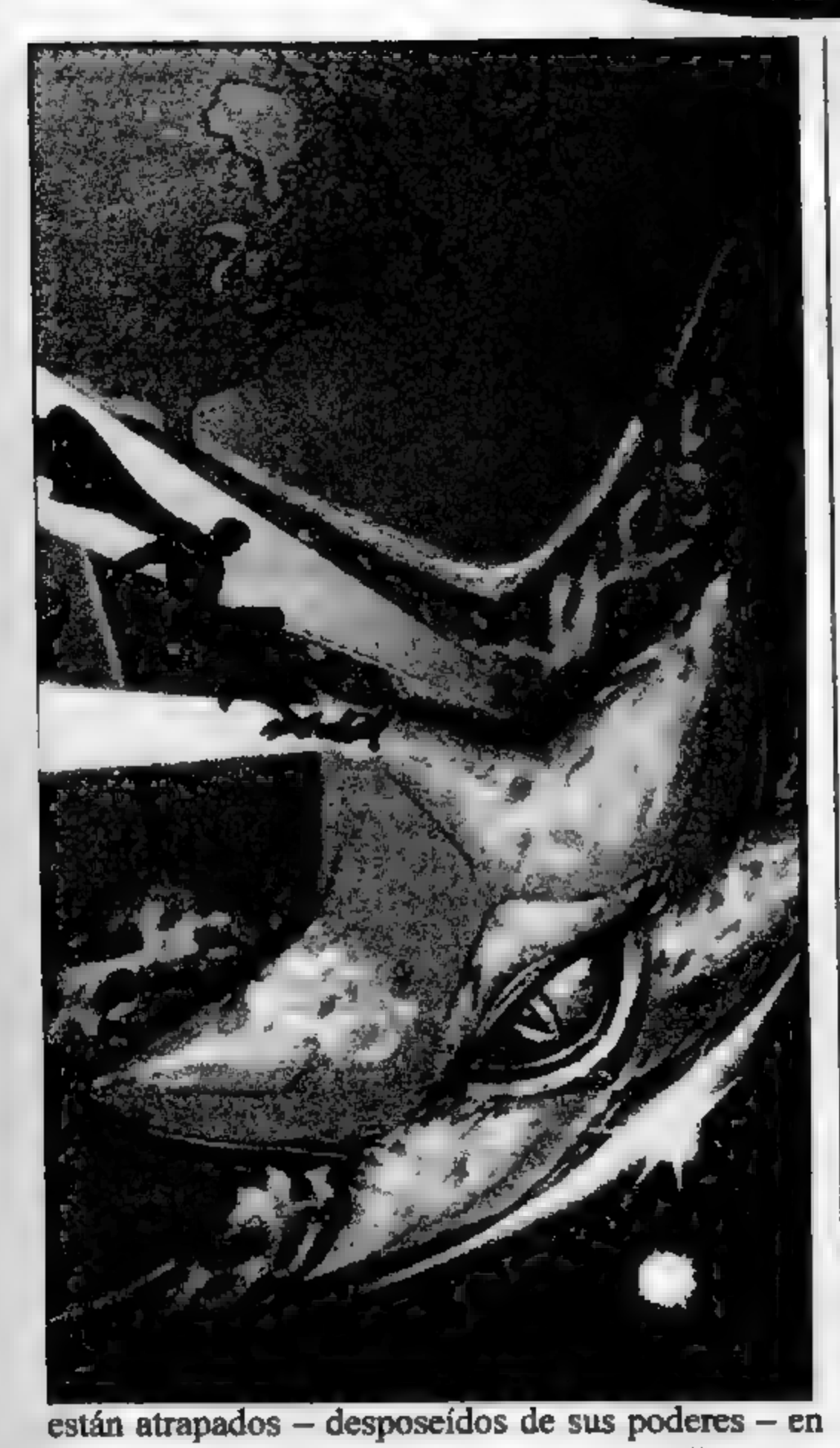
STAR WARS: MARA JADE #1
Luego de fallar su intento para eliminar al joven Jedi Luke Skywalker, Mara Jade es despachada para eliminar a un jefe criminal que intenta restablecer la organización conocida como Black Sun. Poco sabe ella que la inminente cita del Emperador con la muerte cambiara su vida para siempre. Por Timothy Zahn y Michael Stackpole!

Precio de Tapa: $2.95

CREEPER 11
Después de que Creeper y Jack Ryder se dividen en cuerpos separados, el Creeper comienza a dividirse otra vez! Cada aspecto de locura humana origina un Creeper diferente, y algunos de ellos son malos – y cuando digo malos quiero decir – locos de atar en serio!
Precio de Tapa: $2.50

SPAWN: CURSE OF SPAWN 23
El Dr. Eylaw Hessman ha traído a Overtkill de vuelta a la vida! Este Ciborg que supo causarle problemas a Spawn es ahora mucho más mortífero de lo que solía ser! Arte por Dwayne Turner!
Precio de Tapa: $1.95

JLA 23
El capitulo final de la saga que presenta el más sorprendente de todos los invitados sorpresa del año! Superman, Green Lantern y Wonder Woman



están atrapados – desposeídos de sus poderes – en un mundo de sueños dominado por el alienígena Star Conqueror, un ser de tan inimaginable poder que ya ha sido capaz de esclavizar a toda Norteamérica! La única esperanza del mundo yace en la fe ciega que tiene un chico en los Superheroes. ¿Pero como podrá ser eso suficiente contra una criatura del tamaño de un continente? Grant Morrison escribe y nos trae de invitado a The Sandman.

Precio de Tapa: $1.95

BLADE 1

Mitad humano, mitad vampiro, héroe completo. Blade caza a los muertos vivientes con la habilidad y las técnicas que solo alguien que comparte la misma sangre podría tener. Blade debe descubrir la conexión entre una brutal masacre ocurrida en 1924 y una violenta guerra de territorios entre vampiros hoy. La respuesta podría tener graves consecuencias, ¿pero conseguirá Blade sobrevivir al fuego cruzado lo suficiente para averiguarla?

Lanzado en conjunto con la película de New Line Cinema, este one-shot de 48pgs llevara a los fans al original mundo de Blade el Cazavampiros.

Precio de tapa: $5.99

STAR WARS: A NEW HOPE MANGA

Y era algo se podia ver venir a la distancia, con la popularidad de Star Wars y el creciente fanatismo por los cómics Manga, Dark Horse saca finalmente, una versión con todos los personajes de Star Wars pero en versión manga. Con 96pgs del arte japonés por excelencia, este especial es un seguro comic de coleccionista.

Precio de tapa: $10

Ocio Creativo

En nuestra nota anterior habíamos hablado del juego en si, de los dos tipos básicos de cartas (Tierras y Hechizos) y de las variaciones de estos dos (magia azul, verde, criaturas, encantamientos, artefactos, etc, etc). Hoy vamos ha hablar de la mecánica del juego para ya ponernos a jugar.

La mecánica del juego esta estrechamente ligada a las fases del juego, o sea a las cosas que podes hacer en tu turno. Pero antes repasemos: tenemos siete cartas en la mano, un pilar de cartas boca abajo que nos tocaran por azar y con las cuales iremos formando nuestro juego, llamado biblioteca y un pilar donde iremos desechando las cartas que no nos sirven y las criaturas que van muriendo. Luego de barajar las cartas y darle la oportunidad a tu oponente de cortar y de definir quien empieza.

1era

Fase de enderezar: Las cartas que hallas girado en el turno anterior las puedes enderezar para volver a utilizarlas.

2da Fase de mantenimiento: en algunas cartas te piden que realices una acción particular durante esta fase; por ejemplo: pagar x puntos de mana, descartarte de x numero de cartas de tu mano, etc.

3era Fase de Robar: en esta fase debes robar una carta de la parte superior de tu biblioteca.

Fase Principal: durante esta fase, puede hacer cualquiera de las siguientes, o todas ellas, en cualquier orden:

-Poner en juego una tierra.

-Ejecutar Hechizos. Antes o después de atacar, podes ejecutar hechizos pagando su coste de ejecución.

-Declarar un ataque. Durante tu turno podes hacer un ataque con cualquier número de criaturas. Ambos jugadores pueden usar efectos inmediatos (hechizos instantáneos, interrupciones y habilidades especiales de cartas que ya estén en juego) durante el ataque. Los pasos básicos del ataque son:

-Declarar atacantes. Decirle a tu oponente que criaturas, de las que vos controlas, atacaran, y girarlas. Las criaturas que ya estaban giradas o que han sido puestas en juego en este mismo turno no pueden participar del ataque. (salvo que la carta sea encantada o especifique lo contrario).

-Declarar defensores. Tu oponente declara que criaturas de las que el controla, bloquearan a tus atacantes. Solo pueden bloquearlas las criaturas enderezadas; teniendo en cuenta que el bloquear no hace que una criatura se gire. Se pueden asignar mas de una criatura para bloqueara una misma criatura atacante (si alguna tiene la habilidad de bloquear o si son iguales).

-Resolución de daños. Las criaturas atacantes hacen una cantidad de daño igual a su fuerza, a las criaturas defensoras que las bloquean; las defensoras hacen a su vez daño a las criaturas atacantes que hayan bloqueado. Si un criatura recibe una cantidad de daño igual o superior a su resistencia, se considera que ha recibido daño letal y va al cementerio. Las criaturas que no son bloqueadas hacen el daño al jugador.

Fase de descarte: Las cartas de tu mano deben ser siete nada más (a no ser que puedas tener mas por algún artefacto o encantamiento), si tenes mas de siete luego de la fase principal, debes jugar o descartarte de las sobrantes. Las cartas que te descartas van al cementerio.

Fase final: le decis a tu oponente que terminas tu turno.

Fase de limpieza: todas la criaturas sobrevivientes son curadas de cualquier daño que hayan recibido durante el turno.

Si tus puntos de vida son reducidos a 0 o si tenes que robar una carta de tu biblioteca y no quedan cartas en ella, perdés la partida.

Hasta aquí un resumen de las reglas como para ponernos a jugar, por supuesto el mazo trae un pequeño manual con todas las reglas, espero que mi versión resumida les haya sido de utilidad.

Román Vignolo.

ROL 98

Estaba desconcertado, no sabia a donde ir, en eso me encuentro con un pequeño y verdoso ser con orejas puntiagudas, él me dijo "Para saber a donde vas, debes saber donde estas, para saber donde estas debes saber de donde vienes, ten cuidad y que la fuerza este contigo", con esto en mente seguí caminando, sabia de donde venia pero no sabia donde iba. Me senté a descansar cuando de repente vi que un Hobbit estaba intentando sacarme algo del bolsillo, lo agarre del cuello y le pregunte: "¿Vos de donde cuernos saliste?" y me respondió. "*en el Club*

Aurora esta la respuesta". Fue así como dirigí mis pasos a Suipacha 2175.

Fue en este lugar donde entre dados de múltiples caras y colores, tablas, miniaturas de metal y juegos de cartas coleccionables, pude finalmente disfrutar de una tarde espectacular con mas de 200 roleros rosarinos.

Con una muy buena organización por parte de Alejandro Radeff (dueño de Milenario Comics) y varias personas mas, cada uno pudo jugar al universo lúdico que mas le gustase; rebelarse contra el Imperio en Star Wars, explorar peligrosas guaridas Troll en el Señor de los Anillos, batirse a

duelo contra los Espectros del anillo en el juego cartas, luchar contra feroces incursores en Warhammer o ser víctima de una maldición en Aquellare.

El encuentro empezó a las 15:00pm y duro hasta casi las 21:00pm. Hubo sorteos entre todos los participantes y los DJ fueron premiados con estatuas alusivas a las mesas que dirigieron.

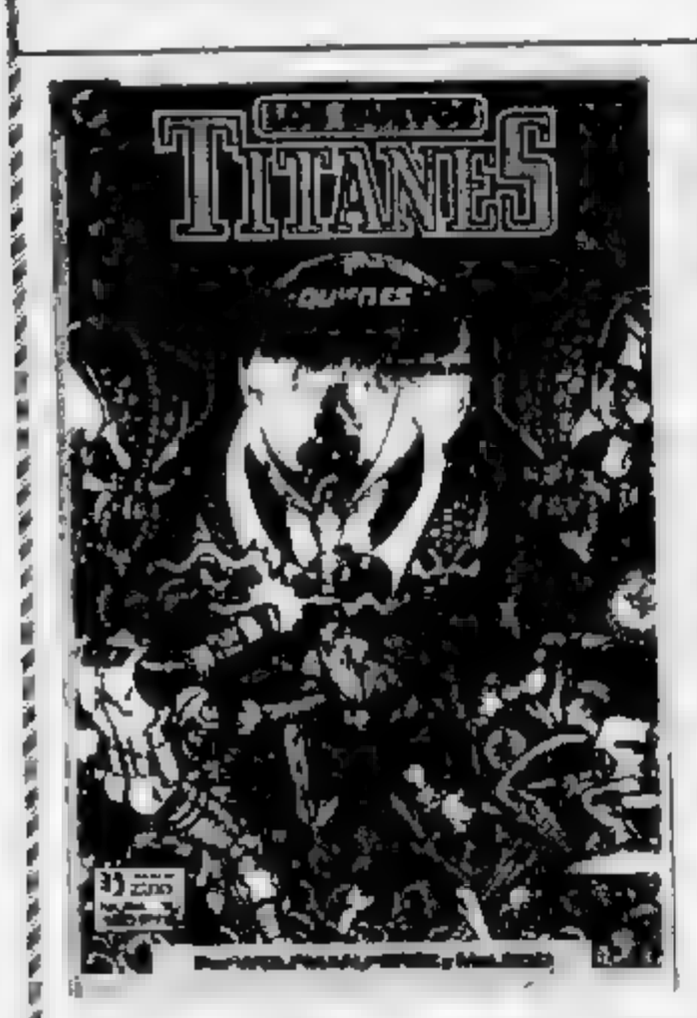
Muchos de los que no tenían idea de lo que son los juegos de Rol, Warhammer o de cartas coleccionables tuvieron oportunidad de jugar en las mesas con jugadores mas veteranos; y no falto mas de uno que quedo cebado y con ganas de seguir jugando.

En resumen, fue una jornada amena en la que tanto principiantes como experimentados jugadores, pudieron disfrutar del desafío de usar la imaginación para entretenerse.

César Libardi
Román Vignolo

Recomendados en el Tiempo

Titulo:¿Who is Wonder Girl? (Saga de la revista: The New Titans) Faltan los Nº originales
Guionista: Marv Wolfman
Dibujante: George Perez. Tintas: Bob Mc Leod
Editorial: DC Comics
Calificación: ★★★★★



Esta historia que fue editada en el año '88, luego de la ya clásica "Crisis en Tierras Infinitas", nos encontramos con otro equipo de Titanes formado por Nightwing, Wonder Girl, Starfire, Cyborg, Raven, Jericho y Changeling, ellos eran los Nuevos Titanes.

La historia comienza cuando una anciana anda buscando a Donna Troy (Wonder Girl). Cuando por fin puede ubicarla los Titanes reciben un ataque alienígena. Al terminar dicho combate notan a la mujer quien pide hablar con Donna y ambas entran en un trance telepático (la anciana se vuelve momentáneamente joven). Allí la mujer la lleva en un viaje por todos sus recuerdos, mostrándole que muchos eran falsos. Momentos después la –ahora de nuevo anciana- cae al suelo rendida y confiesa que ella es Phoebe, diosa de la luna y que los "Titanes Míticos" están en peligro.

Ya en su lecho de muerte, Phoebe les cuenta toda la verdad: del caos nació Gea, madre de todo. De esta Urano quien seria su compañero. Entre los dos tuvieron 12 hijos, los primeros dioses, los "Titanes Míticos".

Pero para Urano, sus hijos eran la semilla de la destrucción e intento matarlos; entonces Gea llamo a su hijo mayor Cronos, que con su espada acabo con Urano. El Olimpo vivió una época dorada; Cronos y su esposa, dioses de la tierra, trajeron prosperidad a esta; mientras que los demás dioses también cumplieron su parte.

Pero ellos también tuvieron hijos, y por temor a que le sucediera lo mismo, Cronos se comió a sus hijos, excepto a Zeus quien luego lo destruyo e inicio una rebelión que exiliaría a los Titanes del Olimpo.

No solo del Olimpo fueron expulsados los Titanes Míticos, sino también del sistema solar. Así su energía se transporto a miles de años luz de la tierra y se establecieron en un conjunto de asteroides que llamaron "Nuevo Cronos". Pero para no desaparecer necesitaban fieles que creyeran en ellos, entonces se presentaron ante los seres de un mundo cercano, bastante primitivo. Cada dios haciendo uso de sus diferentes dones, hicieron de aquel un mundo fabuloso. Nuevo cronos vivió también una época dorada. Pero Rhea no se sentía muy sola desde la muerte de Cronos, entonces busco entre los mortales a un compañero. Así nacieron los semidioses.

Una vez más se produjo una guerra entre los dioses y semidioses y al final de esta, no quedaban semidioses ni adoradores sobre las faz del planeta. Parecía que los dioses iban a morir definitivamente. Para enmendar su error; Rhea dividió su energía y la envío por toda la galaxia en busca de niños para educarlos y convertirlos en sus sucesores. Así Rhea encontró niños de diferentes planetas que estaban a punto de morir y con sus ultimas fuerzas los salvo y los llevo a Nuevo Cronos.

Los Titanes les enseñaron todo los que necesitaban para ser dioses y a los 13 años los enviaron de vuelta a sus planetas natales para que crezcan en un entorno normal, y aprendieran la humildad de la que ellos habían carecido; al alcanzar la madurez regresarían a Nuevo Cronos a reclamar su herencia y se convertirían en dioses.

Para esto les dieron recuerdos ficticios, pero algo sucedió con Sparta del planeta Syntiannaq. Ya que conservo sus recuerdos y se volvió loca, erigiéndose al poco tiempo como reina de su mundo. Sparta conocía el poder de los dioses y temía su intervención, entonces decidió destruirlos. EL poder de los dioses seguía siendo muy grande, por ello a Sparta no le fue demasiado y bien y hubo muchas bajas.

Así que penso que eliminado a las demás "semillas", su poder aumentaría. Mando entonces a varios escuadrones de asesinos para que hicieran el trabajo (uno de ellos había atacado a los Teen Titans antes de la aparición de Phoebe).

Los escuadrones mataron a la mayoría de las semillas y el poder de Sparta aumentaba. Los dioses intentaban salir de Nuevo Cronos y darle aviso a las demás semillas, pero Sparta los tenia rodeados. Al fin Phoebe logra escapar y luego de contarle a Donna toda esta historia, muere tranquila.

A partir de este momento es cuando comienza el viaje de los Titanes en un intento de encontrar a las semillas sobrevivientes, de los encuentros con estas y con los dioses y por ultimo con Sparta quien es finalmente forzada a dar su energía para que los dioses vivan (al igual que Donna y la ultima semilla sobreviviente). Los dioses complacidos con Donna le hacen varios regalos (*Chucherias, Je!*) con los que Donna se haría un nuevo traje y desde entonces cambiaría se nombre de Wonder Girl por el de Troia.

Esta obra del cómic fue escrita por Marv Wolfman y dibujado por George Perez, en una época donde las ideas surgían como pozo de petróleo. La historia esta muy bien guionizada y bien complementada con los dibujos de Perez, además de ofrecer otra visión de la mitología griega (que luego fue cambiada para adaptarla al Universo DC) sin duda una historia muy buena.

Titulo: El Culto del Libro no escrito. (Saga de la revista: The Doom Patrol)
Guionista: Grant Morrison
Dibujante: Richard Case
Editorial: Vertigo
Calificación: ★★★★★

Cada autor pondrá su tinte en la colección que trabaja, así creara o dirá lo que ya haya dicho. Tal es el caso de Alan Moore en la Cosa del Pantano, o de Frank Miller en Daredevil, que han llevado sus títulos a unos niveles nunca imaginados; marcándolos de tal forma que el próximo equipo creativo tendrá que luchar por superar aquella sombra que le han dejado, y muchas veces, no podrán conseguirlo. En el caso particular de esta Doom Patrol pasó algo muy parecido: Paul Kupperberg dejo después de varias docenas de números el titulo haciendo un buen trabajo, dominando a los personajes en cada escenario y llevando al genero heroico de la mano dramatismo real a un muy buen nivel. Pero todo cambiaría, pues Grant Morrison aparece en escena, dispuesto a desarticular lo anterior, a crear su propia sombra. Es así como introduce nuevos personajes y nuevas versiones de los olvidados. Hace de los casos que tienen que resolver, un verdadero problema, con villanos realmente extraños (algunos inclusive son dioses) que se llevan los aplausos en cada revista. Creo la mejor virtud de esta etapa, son los villanos: Señor Nadie, El Quinto Jinete o el Amo de las Mariposas. Llevan a los héroes a limites extremos jugando con la mente de cada uno.

Quizás hablar de toda esta época, seria absurdo, pues comparto aquello de, el que mucho abarca poco aprieta; por ello, hablare de una de las sagas:

El culto del Libro no escrito:

Según las creencias que desarrolla este culto, todo se remonta al primer momento de la creación, cuando Dios cobro conciencia de si y dijo, "Hágase la luz"; y aquella primera luz de la creación arrojo la primera sombra, y la sombra era la de Dios, **El Antidios**, **El Descreador**. Este seria el villano principal, el cual el culto queria invocar para terminar con todo lo que hay en el universo. Ahora bien, ¿Quienes eran los integrantes del culto?, aquí tenemos varios personajes realmente excelentes, donde Morrison muestra el surrealismo que define su etapa en la colección.

El culto tiene varias subdivisiones, una de ellas es la Policía Pálida; son asesinos que estudian la huella digital del pulga de sus víctimas, meditan sobre sus recovecos durante siete días. Luego dibujan la huella en sus cascos de memoria y salen a la caza. Una particularidad es que hablan en anagramas, por lo tanto, en una de las paginas cuando lean ¡Talo! o ¡Otal!, deberán entenderlo como ¡Alto!. La Policía Pálida es muy peligrosa, con una buena puntería y poco sentido del humor.

Otra subdivisión son los Solteros Secos, están formados por las escamas de piel que pierden los seres humanos cada día y por las viejas cartas de amor que la gente tira cuando este amor ya no esta. Los Cirujanos Dolorosos del culto junta ambas cosas; y bueno, imaginen que puede salir de aquí.

Existen un par de subdivisiones que se relatan en la saga, pero no haré hincapié en ellas para no extenderme demasiado.

Algo importante que se deben estar preguntando es; ¿de donde carajo sale el Culto del Libro no Escrito?.

La base de operaciones es una herida que se puede manifestar como un tajo en una mano, pecho o en la cabeza, esta herida actúa como un portal entre la ciudad fantasma de **Nurnheim** y nuestro mundo. Por aquí pasan todas las subdivisiones antes nombradas. Por lo tanto hay que cerrar urgente esta herida producida en cualquier humano antes de que todos arriben.

Bueno, ya tenemos a los villanos y a los objetivos de c/u, solo me queda una pregunta ¿como invocan al Descreador?. Esto es realmente genial, pues hace un tiempo nació un niño bastante especial, con su piel totalmente escrita. Todo lo que dice en el niño es **El Libro de la Quinta Ventana**, el verbo hecho carne; el cual una vez leído habilita a los integrantes del culto a invocar al Descreador e invocar el fin del mundo.

Para peor, toda esta información le cae a la Patrulla, de la mano de un borracho, con un personalidad bastante particular. Es por ello que deberán adentrarse en este mundo de locura, encontrar y proteger el Libro de la Quinta Ventana, cerrar la herida y destruir las subdivisiones que llegaron a nuestro plano. Lo mas atrayente de esta aventura, es que no lo lograran.

Queda en claro que Morrison le dio un vuelco total a la colección dejando más conformes a los lectores que empiezan a buscar cierto grado de complejidad en un comic-book .

No puedo dejar de nombrar el buen trabajo de Richard Case en los dibujos, captando en todo momento las difíciles ideas del autor; un dibujo muy adecuado para esta clase de cómic que no busca resaltar sobre el guión sino complementarlo (cuesta imaginarme a Jim Lee haciendo estas paginas).

Por sus historias originales, completamente fuera de si, me arriesgo a decir que la etapa de Grant Morrison en la Doom Patrol, dejan después de cada ultima pagina, una hermosa sensación, la de ser...mucho más que un comic-book.

W.W

La Columna del Monje Negro. Hoy: EL HUSMEANTE

Un cielo Brecciano amenaza con llover; relámpagos filosos y solemnes recortan el cielo abriéndole el vientre a las nubes; mientras los descuidados transeúntes corren calle abajo en busca de algún reparo. Cada uno de nosotros conoce la importancia de la lluvia en tiempos de sequía; como ese néctar celestial puede hacer aparecer vida inclusive en aquello que nos parecía completamente inerte, muerto. Ese no es el caso de este relato, aquí no suceden tales cosas; aquí reina la lluvia ácida y peores formas de contaminación, injusticia, promiscuidad y corrupción. Cualquiera diría que no difiere en lo que conocemos de nuestra realidad cotidiana, pero es aquí donde debemos incluir un paréntesis y aclarar algunos puntos.

Todo comienza después de una o dos guerras, ¿quién sabe?; las eficaces armas químicas destruyen países y gente inocente en pro de su necesidad de demostrar poderío. Ríos y atmósfera sufren serios trastornos en su estructura. Todo ello a la par de cierta gente, que por falta de recursos no puede hacerle frente correctamente a la inclemencia de una madre naturaleza herida en lo más profundo de sus entrañas y de esta manera, sufren considerables mutaciones. Las mutaciones constituirán de allí en más una causa más para la discriminación, quedando de ésta manera dos bandos: La Raza, de la mano del Mariscal Mantenet, que trata de llevar a su grupo a la cúspide del poder; y por el otro lado Los Mutantes representados por el Dr. Sertal el cual lucha por mejores condiciones para con sus seguidores.

De esta manera, se ira desenvolviendo la historia que presenta a La Raza con sus fábricas por un lado y los obreros (mutantes), por el otro. Esta lucha de clases se da constantemente, llegando inclusive a hechos bien marginales y encubiertos donde existe el tráfico de órganos sanos para aquellos miembros de la raza que presenten leves mutaciones y deseen mantener su secreto lo más alejado posible de la opinión pública.

El eje principal de este comic pasa a través de una figura que contrasta chocantemente con el héroe convencional. Nos encontramos de frente con una persona que piensa éticamente, pero que no suele llevarlo a la práctica, aplicando en su reemplazo una actitud realista muy aguda que lo lleva a anteponer su bienestar al de los demás y resignarse ante sus actos no sin antes sentir algún resquemor. Por otro lado, lo que hace su personalidad un poco más atractiva es que trabaja como husmeante, (lo que actualmente llamaríamos detective) y vive comparando su labor con las viejas películas de Hollywood, sintiéndose representado especialmente por los papeles interpretados por el actor Humphrey Bogart; llegando al extremo de imaginarse situaciones donde él es el recio detective al cual acude una despampanante belleza sedienta de venganza y lujuria, capaz de pagarle cualquier cosa para que trabaje para ella.

De esta manera nuestro complejo protagonista se inmiscuye en situaciones donde jamás quedan de lado las intrigas y dobles intenciones de los que contratan sus servicios. Así veremos como de una u otra manera se verá sorprendido por los resultados a los que llegue en el transcurso de sus investigaciones; y aún llegar a sorprender al lector por algunas de sus acciones un tanto descabelladas que le dan un toque de humor correctamente logrado.

Los padres de esta criatura sin nombre son los dos muy reconocidos en el ámbito de las historietas. Carlos Trillo en guión y Domingo Mandrafina en dibujos. Esta historia aparece en 1983 con la vuelta de la democracia a nuestro país y tiene una duración muy corta que llega a los nueve capítulos para luego finalizar su existencia.

Esta historia presenta la marca registrada en la historieta nacional, introducida por la actualmente típica narrativa de Trillo que de una manera precisa y lejos de ser rebuscada, es capaz de introducirnos en un comic divertido y muy recomendable. Dentro de sus obras podemos nombrar "La Historia del Comic" junto a Gabriel Saccomanno, "Borderline", junto a Risso; "Alvar Mayor", excelente historieta junto al inolvidable maestro Enrique Breccia; "Los Reportajes del Loco Chávez" y "Las Puertitas del Señor Lopez", junto con Altuna, entre otras.

Por el lado de los dibujos, el respetado Cacho Mandrafina, muy hábil a la hora de usar los contrastes blanco / negro, así como la iluminación de los personajes consigue lograr una secuencialidad a la hora de dibujar que se asemeja en muchos aspectos a las escenas de una película. Dentro de su obra podemos nombrar Savarese (conocido por los que solían comprar la revista Nueva Aventura que venía con el diario La Capital algunos años atrás), Morgan, El Condenado, Cosecha Verde, etc.

Para aquellos que quieran tener acceso a esta historieta, les recomiendo un libro recopilatorio de 50 páginas, editado por Doedytores que si no me equivoco ronda los $6. Hasta la proxima.

LOS CACHORROS DEL LOBO

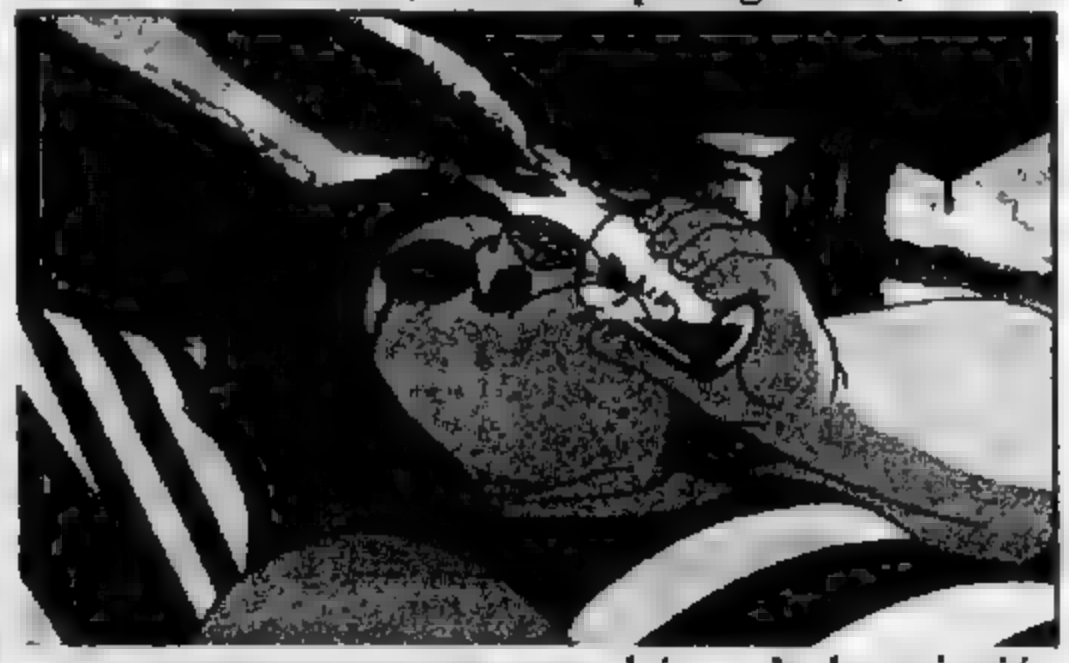
Hay un nombre ante el cual todos los amantes de la animación japonesa tenemos que ponernos de pie al escucharlo o al leerlo (olvídense de lo ultimo, es mejor que lo lean sentados), ese nombre es el de **Hayao Miyazaki**.

Hayao Miyazaki es un director de animación japonesa de más de 50 años y miembro fundador del grandioso estudio **"Ghibli"**.

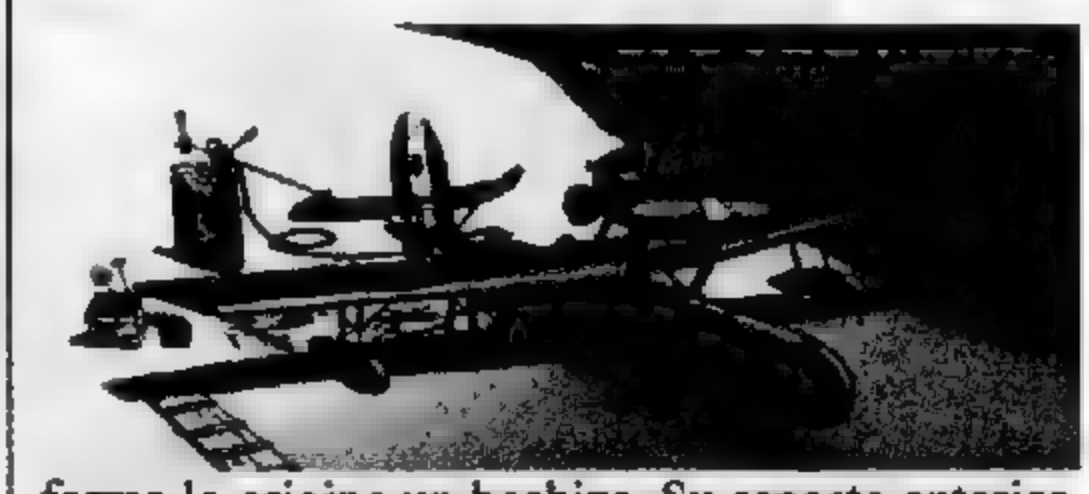
En esta oportunidad nos ocuparemos de una de sus ultimas y mas geniales obras, **"Kurebai No Buta"** (***Porco Rosso***), la cual escribió, adapto y dirigió.

La acción se sitúa en la Italia de 1920's, a muy poco tiempo de finalizada la 2da Guerra Mundial, los cielos están gobernados por temerarios pilotos de muchas clases – soldados, cazarecompensas, y piratas, quienes siempre se reúnen en el Café Isla de Gina para descansar, relajarse, y oír a la adorable Gina cantar. Una acuerdo tácito entre los aviadores, permite que, no importa su vocación, estos no peleen mientras están en el Café.

Marco Porcellino, nuestro protagonista, es un



cazarrecompensas, un gran héroe de la aviación durante la gran guerra, que actualmente presenta el aspecto exterior de un cerdo. Acerca de su actual aspecto solo se sabe que el cambio de

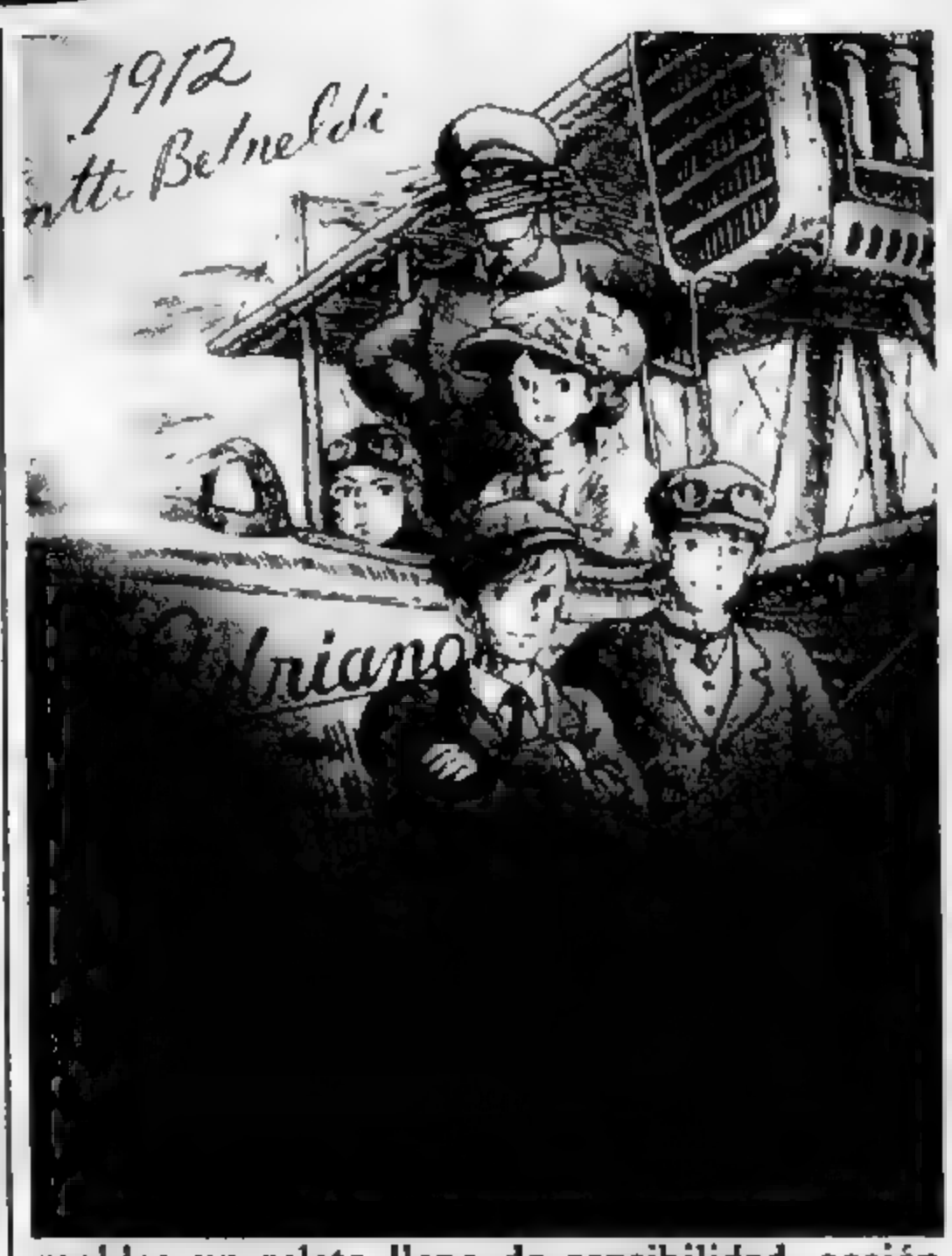


forma lo origino un hechizo. Su aspecto anterior, se puede observar en una vieja foto que cuelga enmarcada en el gran salón del Café de Gina (en el Hotel Adriano). La dueña del Café Madame Gina, es una vieja amiga de Marco, cada vez que la visita lo deleita con su canto. Otros de los

personajes importantes el sabelotodo Curtis, y la inocente e inteligente Fio – cada uno de ellos contribuye a formar ese mosaico en el que Miyazaki's describe las personas y el modo de vida que hubo durante la posguerra, con todos sus pros y contras.

Marco recorre los cielos del mediterraneo a bordo de su "Savoia S-21", de color rojo, siendo el azote de los piratas aéreos. Para todos los conocedores de aeronautica, les agradara saber Miyazaki, es un fanatico de la misma (y realmente se muestra en el anime). Todos los aspectos tecnicos en el film son mas que satisfactorios, además de estar acompañados por una banda de sonido que sigue perfectamente los cambios de clima durante las dos horas que dura.

A pesar de su aspecto exterior Marco es mucho mas humano que el resto de sus camaradas, cosa que demuestra a través de sus sentimientos y nobles gestos. Esta aventura nos muestra una historia imperdible sin duda. Hayao Miyazaki



moldea un relato lleno de sensibilidad, acción, aventuras y sorpresas. Es notable la excelente dirección de este film de animación. Un dato para todos los nostalgicos: Hayao fue el encargado de adaptar 52 capitulos para la TV de la novela "ALPS NO SHOJO HAIJI", conocida aquí como "Heidi: la niña de los Alpes".

Proximamente se estrenara en las salas de nuestro país la ultima gran superproducción de la factoria Disney, dirigida por él, MULAN; en la cual una muchacha oriental se disfraza de hombre para salvar a su padre de acudir a una guerra feudal. Bueno, me despido, no sin antes volver a recomendar que vean "Porco Rosso", si es posible mas de una vez. En otra ocasión les prometo un exhaustiva nota sobre todo el trabajo existente de este genial artista llamado Hayao Miyazaki.

Arigató.

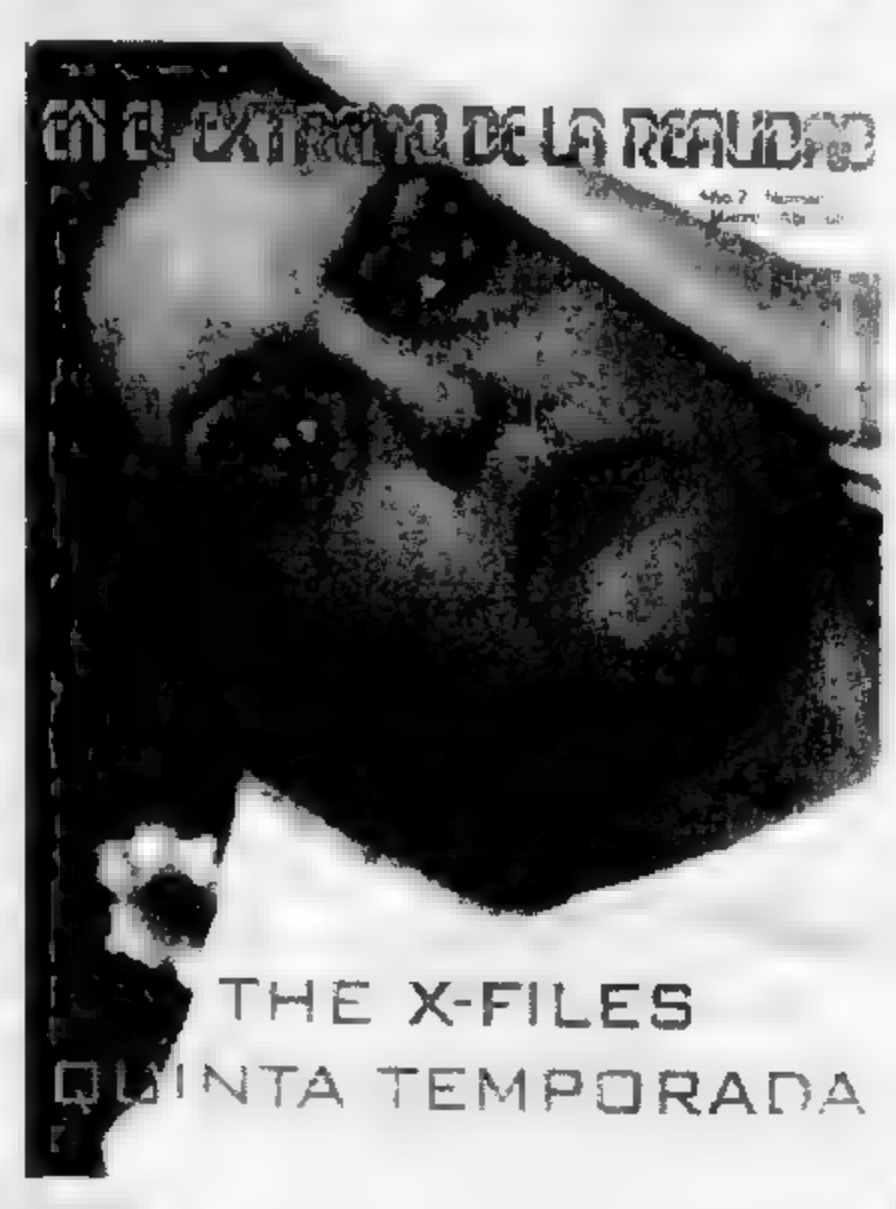
Donde criticar un Fanzine es el pan de cada dia.

FANZINE

*Vamos, vamos Argentina, vamos, vamos a ganar, que esta-**ejem, ejem, ya empezó la nota-** disculpen pero todavía estoy festejando como le ganamos a los Ingleses.*
Bueno, volviendo a lo que me corresponde este mes tenemos un buen surtido de Fanzines tanto locales como de otros Pampas.

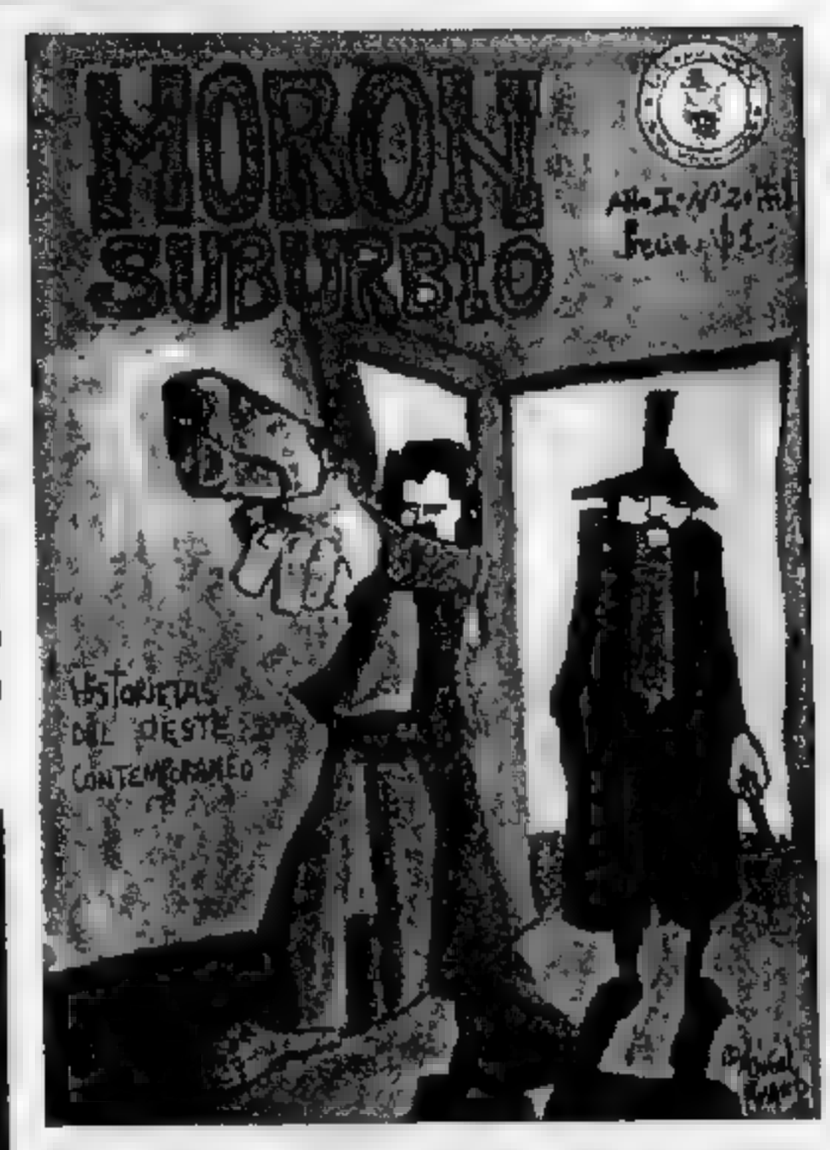
Hacela Corta Nº1- $2
Este fanzine rosarino de Mosquil, Max Cachimba y compania, presenta varias historietas cortas que ocupan 1 o 2 paginas cada una. Con tapa a color, y un pequeño cómic insertado en el centro. Cabe destacar en la presente edición: **"Nevada Roja"** y **"El Samurai Manco"** (ambas de Mosquil. Si te gustan las historietas no convencionales, Hacela Corta y léela.

En el extremo de la realidad Nº11- Exclusivo para socios.
Este fanzine es nada mas y nada menos que el boletín informativo del club de fans de **X-Files** en Argentina. Este numero trae una guía de los episodios de la 1era temporada de **Millenium**, otra donde narran los capítulos aparecidos hasta ahora de la 5ta temporada de X-Files, chismes, cuentos y muchas cosas más. Si sos fan de X-Files, asóciate al club y lo recibís todos los meses.



FaNzicoNes

Moron Suburbio **Nº2, 28pgs. Tapa a Color, 1$:**
Una vez más Angel mosquito, con tinta tan negra como las historias que plasma, consigue llevarnos a esa zona en la que la realidad se mezcla con la fantasía: la región de Moron Suburbio. Con este número queda demostrado que segundas partes siempre serán mejores, Angel Mosquito consigue que uno se sienta como que esta viendo una película de Tarantino con sus historias. ¡Un fanzine para no perdérselo!



LaKabeza, Nº6, 1$: otro fanzine vernáculo, en formato de bolsillo. LaKabeza presenta una historieta sobre el "Comandante Detergente". Con un dibujo y guión bastante cuidado, los autores de este fanzine vuelven a cargar contra las desventajas de esta sociedad capitalista. Espero que muy pronto podamos disfrutar de mas aventuras de este peculiar personaje.

Martin Iron **Nº1, Ediciones Pingüino, Tapa a color, 16 pgs, $1:** un nuevo fanzine Rosarino que se suma al baile de la autopublicación. Con guiones de Walter Koza y dibujos de Gabriel Guma, este fanzine presenta dos historias urbanas en las cuales se entremezclan el genero policial y la critica religiosa. Muy buen material al que solo le faltaría cierto crecimiento en el aspecto gráfico.

Tank Girl

EL ORIGEN DE LA CRIATURA

Tank Girl nacio en 1988, edad 19 - hija de dos padres, Jamie Hewlet (un proyecto de artista) y Alan Martin (un exitoso vago). En realidad, Hewlett y Martin dicen que hasta ultimo momento no sabian que llevaban la semilla de lo que se convertiria en TANK GIRL. En su pequeño cuarto de Worthing - un pueblito en el sur de Inglaterra donde van jubilados a morir- los dos consumieron hectolitros de cerveza con la esperanza de encontrar algo original, algo que sirviera para el lanzamiento de una nueva revista de historietas. Finalmente, un miércoles por la noche, a eso de las 3am crearon una mujer. Salvaje, agresiva y skinhead - y el daño finalmente estaba hecho. Tank Girl había nacido. Por suerte, llego justo a tiempo para el #1 de la revista DEADLINE. Fundada por dos artistas, Steve Dillon (el actual dibujante de Preacher) y Brett Ewins, DEADLINE había nacido para mostrar nuevos talentos de los cómics. Una revista preparada para publicar las historias más salvajes, locas e impensadas. No tardaron mucho en darse cuenta que TANK GIRL, iba a ser algo que tomaría por sorpresa a todo el mundo.

La primera historia FAME & FORTUNE TANK GIRL, fue un suceso inmediato. Recibiendo criticas positivas de diarios serios, hasta revistas de música en toda Inglaterra. De repente, los dos creadores se encontraron con que habían entrado en las grandes ligas. Espantados por el éxito, esperaron a que la cosa se apaciguara un poco - pero esto no sucedió.

EL FENOMENO TANK GIRL

En su momento Tank Girl capto muchisima gente, después de todo nunca había habido un cómic como este anteriormente. Muchos se identificaban con su agresividad, su irrespetuoso y actitud irreverente. No tardaron demasiado en aparecer remeras y todo tipo de merchandise, publicidad para Wrangler Jeans e incluso fue usada como símbolo en actos de defensa de los derechos humanos. Penguin, la editorial mas grande e importante de Inglaterra compro los derechos para recopilar las tiras de TANK GIRL en formato de libro. Hasta el

momento, este ha sido el libro mas vendido de todas sus publicaciones gráficas. Las ofertas para publicar en el extranjero no se hicieron esperar. Y al poco tiempo, TANK GIRL era publicada en España, Italia, Alemania, Argentina, Brasil y Japón; mientras varias editoriales peleaban para publicar en los Estados Unidos. Estos derechos serian finalmente adquiridos por Dark Horse, aunque más tarde DC también publicaría cómics de TG bajo el sello Vertigo.

Asombrados por el suceso de su creación, Hewlett y Martin subvirtieron al personaje dándole más de una vuelta de tuerca. Justo cuando uno creía saber de que se trataba TANK GIRL, ella cambiaría. Pasando desde una etapa Hippie a otra New Age, curtiendo una onda post-modernista, finalizando con la cultura beat. TANK GIRL podía representar muchisimas cosas para todo tipo de gente. Lo mas sorprendente fue que los lectores aprobaban esta libertad de expresión. Lejos de espera que TG se encasillara en la típica, pelea, insultos y demás flores, muchos esperaban que cuernos se le podían ocurrir hacer a los dos autores en sus próximas aventuras.

LA HORA DE LA PELICULA

La MGM mostró interés por la película y la preproduccion comenzó en enero de 1994. Se barajaron muchos nombres de directores, incluso llego a decirse que Steven Spielberg rechazo la película por considerarla demasiado alocada. Mientras miles de fanáticos acusaron a los autores de haber vendido su personaje a cualquier director con mas dinero que talento. Finalmente luego de mucha lucha, negociar, pero sobre todo mucho compromiso, el film estuvo listo. A pesar de tener que ceder muchos puntos al estudio, la película preservo gran parte del anarquismo y encanto demencial del cómic, asombrando mucho a críticos y publico en general, pero debió sacrificarse mucho del lado salvaje y peligroso: las drogas, la bestialidad y la insana estupidez del personaje principal. Bueno gente, eso es todo si les gusto la nota espero que lean el cómic.

Los Personajes:

Tank Girl: Nuestra heroína. Una piloto de tanques australiana convertida en forajida.

Jet Girl: una amiga de Tank Girl de la infancia. Vuela un jet. Muy divertida.

Sub Girl: Otra vieja amiga de Tank Girl. Maneja un submarino.

Booga: Un canguro especial en la vida de Tank Girl. Se escabullo en su tanque una noche y nunca mas la abandonos.

Stevie: Propietario de un almacén, fuma como un escuerzo.

Camp Koala: El osito Teddy de TG, o algo parecido.

Mr Precocious: Una criatura muy peculiar.

Barney: TG la rescato de un loquero. Esta mas o menos chiflada.

César Libardi

Dopplecorreo
Por el Dr. Fate

Escriban a: Luis Braille 1284. Rosario. Pcia de Santa Fe. CP 2000. O si tienen Internet a: Dopplecharasca@hotmail.com

Hola amigos!, como andan ustedes, en fin yo bien gracias por preguntar, estoy aquí leyendo y leyendo cómics y más cómics y cartas y más cartas. Ultimamente he estado por aquí, por allá, aquí en el plano esotérico donde el tiempo no pasa he recibido varias misivas cuál papá Noel criollo.

Amigos de Dopple: "Hola, que tal, mi nombre es Marcelo. Quiero felicitarlos por su revista que vengo coleccionando desde el número 3 se nota el mejoramiento número a número y el esfuerzo que acompaña a estos, sinceramente me encanta (la portada de Bodiño es buenisima). De estos últimos números me gustaron mucho las notas de Robotech y el Doppplecumento, muy informativas y bien redactadas. Sigan así,

Marcelo Aymo
Rosario

PD: ¿No me dan alguno de los premios?

Me alegra que te guste nuestra revista, de nuestra parte siempre vamos a hacer lo mejor posible. Uds. Sigan leyendo y nosotros la seguiremos escribiendo. Si querés algún premio manda un kilo de masas y una botella de vino a la redacción. Volvé a escribir.

****

¡¡Era hora!!!, después de tres meses de espera empezaba a creer que la DoppleCharasca no iba a salir más. Muerte a Román Vignolo y a César Libardi, por hacerme sufrir tanto. Ahhh!, ya me siento mejor ahora que tengo mi dosis mensual de Dopple. Si el próximo número sale atrasado como este, voy a salir pintar las calles de rojo con la sangre del editor.
Cambiando de tema, espero que la 2da parte de la nota de Robotech sea tan buena como la primera, un aplauso para el Sr. Depettris. Y antes de que me olvide, no se les vaya a ocurrir traer a Aeon de vuelta. Chau!. ☺

El Darko/de RoSaRio

Se te olvido algo, tres meses de espera pero mejor calidad de impresión, tapa con papel ilustración, más historietas, más información y todo por el mismo precio. Si queres pintar de rojo las calles esta bien, mientras no sea de rojo y negro (¡vamos la KD!). Vos no te preocupes que la Dopple tiene aguante.

****

Buenas y santas Dr. Fate,
Estoy aquí sentadito leyendo el ultimo número de la Dopple con la remera de X-Files puesta (¿a que no saben quien la gano?), me hubiera gustado que me mandaran una talla mas chica, pero bue´ se hace lo que se puede, además a caballo regalado no se le miran los dientes, no?.
Dos cosas para destacar en este numero: la tapa (buen papel) y la nota de Robotech. Una

cosa que tienen que corregir es el tema de los números en las paginas, ponganse las pilas, es un detalle que se apreciaria.
Le anduve mostrando la revista a algunos amigos mios y les gusto, ahora estan esperando ansiosos las salida del proximo numero.
Bueno, la corto aca porque dentro de 5 minutos me cierra el correo. Nos vemos Fate,

Oscar Mangiarelli
Capital Federal-Buenos Aires

Yo sabia que habia culos grandes, el de Wonder Woman, el de Storm, el de Vampirella, pero al ganar esa remera te convertiste en el campeón, ¡Y encima te quejas!!!. Lo del tema de los números de paginas ya lo arreglamos ahora disfruta de este número que pronto viene el otro.

****

Estimado Dr. Fate:
Me llamo Juan Colautti tengo 16 años y soy nuevo en esto de las historietas, ya que hace solo tres meses que las compro. Vi su revista en un canje mientras buscaba historietas del Señor de los Anillos, es que soy un fanatico de Tolkien, a pesar de no encontrarlas me compre su revista para no irme con las manos vacias.
Me quede bastante sorprendido con la nota de Ocio Creativo acerca de Magic, yo tengo un mazo del juego del Señor de los Anillos, ¿no podrian hacer una nota acerca del mismo?, es que no tengo mucho idea de cómo se juega.
Empece a comprar el comic de Spawn despues de haber visto la pelicula (Mc Farlane es un genio!). ¿Me podrias recomendar algun otro comic hecho por el o algo parecido? (aunque sea material viejo).
Bueno Fate, espero sus sabias respuestas,

Juan Colautti
Resistencia-Chaco

Que te hallas comprado laDopple por leer algo me alegra, ya que uno de nuestros objetivos es entretener. Espero que nuestra revista te acerque más a la historieta, ya que esta es la revista que el comic nesecita (¡Esperen eso es de otra revista!). Si queres conseguir comics del Señor de los Anillos fijate en algunas de las comiquerias que anuncian en nuestra revista o encarganosla porque en un canje es muy dificil y no tenes continuidad. Si no me equivoco en Resistencia abrio una comiqueria hace un tiempo, pero no se donde queda, cuando lo averigue te vas a enterar.
Mc Farlane me gusta como dibujante, lo mejor que hizo fue Infinity Inc. Con guione de Roy Thomas y algunos numeros de Amazin Spiderman con guiones de Peter David, pero es material bastante dificil de copnseguir, más en castella que en Ingles. Cuando el empezó a hacer guiones (Los primeros números de "Spiderman" que publico Columba) me dormía un poco; pero ahora en Spawn se deja leer, no es autor que digas OOOHHH!!, pero esta bueno. En la Dopple Nº3 hay una nota sobre él. Del juego de cartas del SDA tal vez publiquemos alguna nota proximamente. Segui leyendo la revista asi incrementaras tu sabiduria. **Y Tachan!, *el poster de Witchblade lo ganaste vos asi que estate atento al correo.***

****

Y los voy dejando, esperando de que, si ya leyeron este numero. Lo hayan disfrutado y les haya gustado. El que quiera expresar sus opiniones respecto a esta masa amorfa que llamamos revista y a este emprendimiento Quijotesco llamado DoppleCharasca, este es su lugar. Los espero. Ciao.

Ellos se unieron para visitar la primer comiqueria de ROSARIO, que te ofrece...

Comics Forum (Marvel en español)
Comics Zinco (DC en español)
Comics Americanos todas las semanas
(Precio de tapa x 1.4)
Ediciones Vid (Mexicanas)
Magic - venta - compra y canje - Números Atrasados

Suscripciones
Remeras
Poster

Merchandise
Videos Manga

Pedidos
Trading Cards
Card Games

Y TODO LO QUE HASTA HOY NO CONSEGUIAS EN ROSARIO
SUSCRIBITE Y PAGA MENOS

SAN MARTIN 1405- TEL: 263276

ROSARIO

SI NO FUISTE A PURO, NO VISTE NADA !

COMIC AMERICANO - EUROPEO - MANGA - LIBROS

JUEGOS DE ROL - CARDS - VIDEOS - SUSCRIPCIONES

BALCARCE 1428
TEL/FAX (041) 47-0596

SAN MARTIN 843
GAL.CALLE DEL SOL
LOCAL17
TEL: 076-429314